零售价 12元
邮发代号：52-190
每月5日发行
2012 11月
Vol.181
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

单机强打攻略：火炬之光2

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略

小萝莉终变老菜皮

堕落的魔兽世界



电脑乐园游戏攻略 2012
看Ni妹 真野惠里菜：就是我的菜
11月号 总第181期

邮购方法1

在你所在地邮局办理汇款，写明邮购《电脑乐园-游戏攻略》杂志2013年全年或者月份明细（几月——几月）。

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼　电脑乐园-游戏攻略 上海编辑部　顾慧宏 收

邮政编码：200233

邮购电话：021-64850690　021-64855468

2013

如果你还活着
第一件事就是
订电攻！

邮购方法2

登陆电攻杂志-哈烧旗舰店淘宝网站，点击进入2013年全年杂志订购页面进行网上订购。

电攻淘宝店网址：

Shop33860899.taobao.com

或登录淘宝网搜索：

哈烧旗舰店

邮购方法3

通过全国邮局的邮发代号 48-113 订购杂志。

公告

《电脑乐园-游戏攻略》杂志的邮发代号2013年正式改为 48-113，请广大读者去邮局订购时候不要弄错咯！

《电脑乐园-游戏攻略》

杂志邮购三重优惠等你来！

电攻2013年度杂志征订行动正式开始，如果你能成功逃过2012年12月21日的世界末日，那从现在起只要汇款到编辑部邮购2013年全年杂志（杂志为月刊，每本12元），立即可获得三重优惠大礼！

第一重 折扣低至8.5

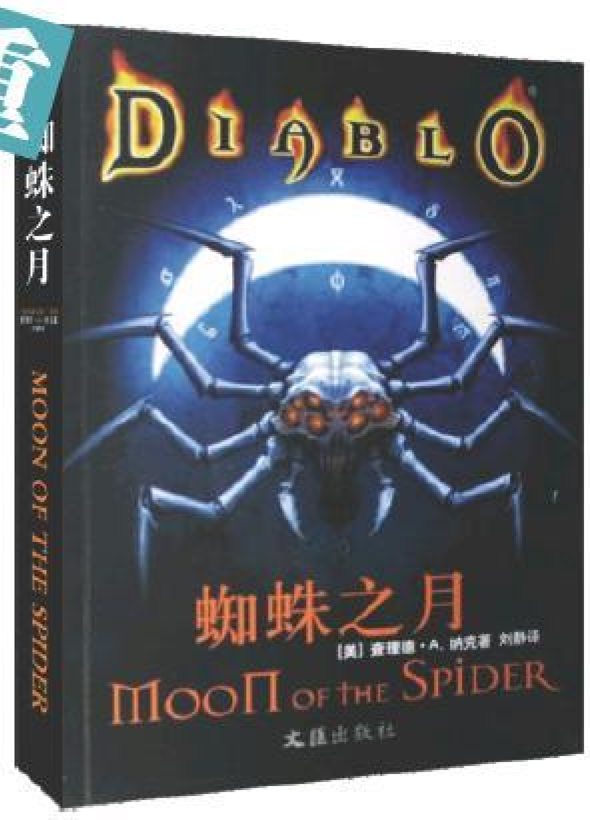


☒ 原价：全年144元（12期）

☑ 优惠价：全年120元（12期）免平邮邮费

第二重

暴雪经典再出手，“大菠萝3”官方小说带你重返“暗黑”世界。邪魔书中复生，英雄再上征程，十八层“暗黑”地牢等你一一闯关。在月相的临界点，邪恶蜘蛛再度复生，为了维护宇宙的平衡，拉斯摩的信徒重上征程……



送“暗黑3”暴雪官方小说一套

价值：20元

第三重 得最新年度精华版游戏光盘

立即获赠
2012年度电攻百兆俱乐部会员精选游戏套装一份
内含15款经典会员游戏



价值：无价之宝！

注：赠品将与2013年1月杂志打包快递

特别优惠：通过邮局邮发代号订购全年杂志的读者2013年起也可参与订购优惠活动咯，只需将邮局订购单（凭证）复印件寄送至编辑部，同样可以收到杂志社赠送的礼品哦！（记得附上你的姓名、地址、电话）

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

电子杂志合作媒体

bookan.com.cn 博看网

龙源期刊网 www.qikan.com.cn 全球最大中文数字期刊运营商

magme

ZCOM www.zcom.com

读览天下 www.dooland.com

锋阅网

中国领先的数字阅读平台

91阅读网 www.91yuedu.com

zinio

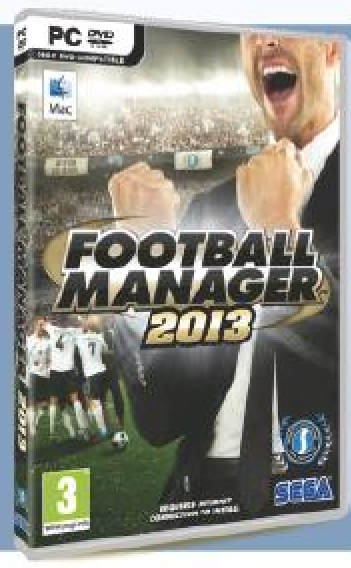
PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻
PCGG 微专栏
008 微专栏
PCGG 魔兽Discovery频道
014 小萝莉终变老莱皮——堕落的魔兽世界
PCGG 单机强打攻略特区
020 火炬之光2
PCGG 英雄联盟（LOL）专区
028 月光下的刺客！皎月女神
030 眩晕！新手须知的控制神技
PCGG 点将台
032 诛仙2：战斗不息的修真之路
036 龙之谷：狙翎新手天梯加点策略
萝莉专属武器卡巴拉
PCGG 攻略全指引
040 天龙八部OL：海底世界里的奇闻怪事
042 鹿鼎记：年度资料片精彩内容详解
044 EVE新纪元：宇宙中独一无二的奶妈——后勤舰
046 九阴真经：新手养成二三事
048 神雕侠侣：快速成为打造名家
婚姻系统全面揭秘
050 兵王：PVP技巧分析之进攻国国战攻略
051 桃园：新职业白马义从初探
PCGG 战网天下
052 DOTA 6.75 PUSH和GANK的快节奏时代
056 WCS 战况回顾
PCGG GAME后勤组
057 攒机月月谈
058 时尚IT
PCGG 看你妹
060 才色双全的TossGirl 星际女王 徐智秀
PCGG 电攻宝盒
062 电攻宝盒
PCGG 玩家交流
070 玩家交流
PCGG 第一现场
074 第一现场
PCGG 面对面
078 面对面
PCGG E网情深
079 E网情深

PC Game Guide 电脑乐园 游戏攻略 月历

电攻游戏业界动态表（11月）

2 Fri

《足球经理2013》发售。新作将有大量的改进变化。新一代的《足球经理》引进了新的游戏模式，彻底改变以往作品的玩法。



6 Tue

《质量效应：三部曲》发布。炒冷饭不算什么，把所有冷饭倒在一起，不炒就拿出来卖才叫高端。如果您久闻其名，从没玩过这个系列，倒可以一次性把一二三玩个爽。

8 Thu

《愤怒小鸟：星球大战》发布。愤怒小鸟想尽一切办法，延长品牌效用。考虑到太空版的成功，混入经典星战元素的游戏应该也会表现不错。





20 Tue

《杀手5》降临。X先生个人最喜欢的游戏系列。表现生命的脆弱。玩过之后彻底改变你的世界观。不过18+，不推荐低龄玩家过早接触。





NOV is a good month to...



13 Tue

《使命召唤9：黑色行动2》。一年一部的老朋友。继二战和现代战争后，使命召唤把故事的背景推进到未来，讲述各种儿子的故事。



14 Wed

索尼推出的虚拟现实互动终端《神奇之书》正式发售。它是一款唯美逼真的魔幻书。书里的内容，包括阅读读者会被“装进”电视，产生互动。

17 Sat

暴雪战网世界锦标赛将在上海世博会展中心举行。玩家可以看到世界上最高水平的《星际争霸II》战斗和《魔兽世界》竞技场对抗。



23 Fri

《刺客信条3》上市。本代作品的背景是美国独立战争时期，动作更加流畅火暴。游戏的宣传动画很不错。同样也会讲述有关Rise的事情。



健康游戏忠告

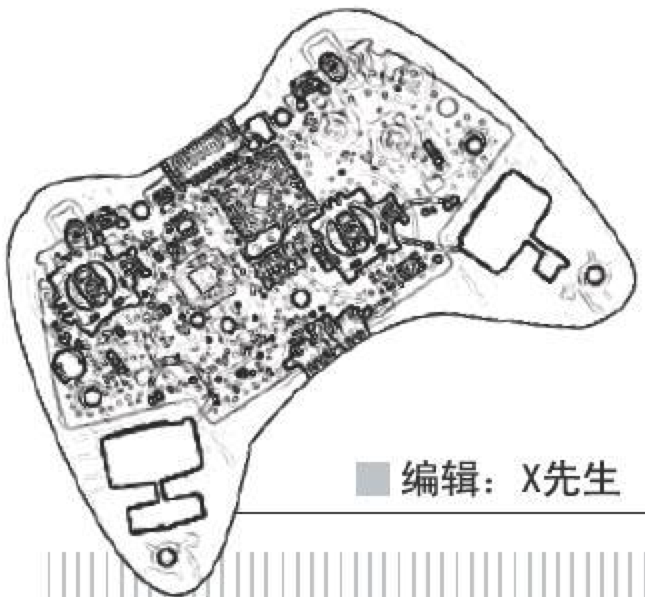
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
文字编辑：张开明 杨晓勤 倪荣页 张贞颖
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　欧阳瑛　傅云霞
杂志发行：施凯莲
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本12元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
　　　　　14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。



游戏新闻

X光透视

编辑：X先生 美术：咖啡

文中评论均不代表本刊观点

微新闻

头版头条 《英雄联盟》最高在线300万

《英雄联盟》的制作公司最近宣布，游戏全球最高同时在线账户数已突破300万，总注册账户数超过7000万。每个月玩家花在游戏里的时间总共合计超过10亿小时。

X：听说结论是：按照游戏时间算，LOL是这个星球最受欢迎的竞技游戏。



《劲舞团》获得江南Style授权



《劲舞团》背后的公司YD Online最近签下协议，有权在旗下的游戏中使用歌曲《江南Style》的音源、MV、形象等。他们将以最快速度让玩家在游戏中体验到《江南Style》的魅力。

X：很好很强大。这个舞蹈有一种接受被控制，享受被控制，同时又反抗一切指令的悠哉悠哉的美感。

买杂志 送手机





美国杂志《娱乐周刊》最近一期在页面中内嵌了一部真正的安卓手机。其暴露在纸张上的屏幕主要用于显示广告信息。把它挖出来稍加改造，用户就能得到一部手机，还能打电话。

X：真乃大手笔的营销活动。咱电攻不知道啥时候送游戏机。

手机能开锁



一个叫Lockitron的外设可以让你在世界的任何地方控制你的门锁。你可以通过智能手机或者电脑来遥控它。甚至，也可以用发短信的方式控制门，再也不用担心出门忘了钥匙。

X：开门何必用软件？拿诺基亚一砸就开了。

最混乱的游戏广告官司

索尼虚构了一个副总裁做广告人物，然后起诉了他。这位演员在出演普利司通广告时站在索尼竞争对手任天堂的Wii主机前把玩了一下《马里奥赛车》。

X：搞清楚什么游戏是哪家出的很重要，不过轮胎厂来参合主机游戏干吗？



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

专偷暗黑3游戏的窃贼


他们偷游戏是要拿去盗版吗？

近两个月，两名不法分子连续潜入印第安纳州和俄亥俄州当地超市并盗取了《暗黑破坏神3》。已经有大约20家商店的D3游戏被盗，案值已超过12000美元。

X：要么他们两人心里有扭曲的爱，要么他们……不对，还是扭曲。

玩手机游戏不能戴耳机？

根据香港某报的调查，智能手机在启用指定游戏如赛车、拳击、射击时，手机所输出最高音量竟达100分贝，接近打桩机的声浪水平。市民若长期在没有保护的情况下玩这类游戏一至两小时，3年后的失聪风险便会大增。

X：这不是游戏的问题。长期暴露在高分辨率的环境下总会损伤听力。大家无论什么耳机，都得注意音量。



公仆上班玩游戏被罚

某县纪委通过两次暗访发现，该县国税局工作人员孟某上班时间在网上玩中国象棋，工业园区管委会工作人员徐某工作期间上网玩“三国杀”游戏。随后这两人因此被问责处理和限期整改。

X：公仆真是一个美差，没说的。



我画你猜成倒钩毒药

著名的游戏公司星佳Zynga前阵子收购了大火的手机应用游戏《我画你猜》的开发商。最近它却由此影响了自己的财务业绩，账面减记8500万美元。

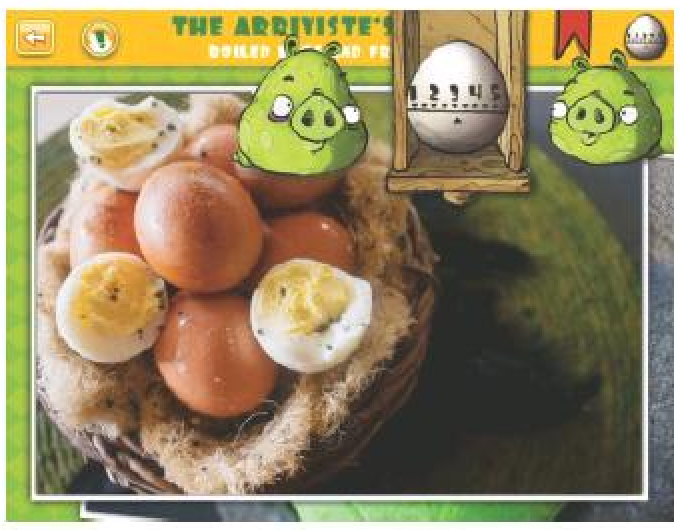
X：风头一阵过去了，发现原来买贵了。



愤怒小鸟新作卖食谱

愤怒小鸟的开发公司Rovio在苹果商店推出了一款交互式食谱。叫做《坏猪的最佳蛋烹饪秘方》。它能用互动的形式教你做几十种菜。

X：下一个食谱是教大家怎么烤猪，怎么做培根的。



永恒之塔新版本PVP强势复辟

由盛大游戏代理的韩国网游《永恒之塔》引领着新一代奇幻MMORPG的热潮，现如今《永恒之塔》已更新至3.5版本——进击提亚马特。新版中前所未有的2v2v2竞技场引领PVP风潮强势复辟，更有激爆地区攻防的次元漩涡、炽热升级的要塞烽火、全面扩军的军团武力、便利作战的UI改进，还有强大的龙帝装备、华丽的外形、拉风的坐骑、帅气的羽翼等只待您来体验！



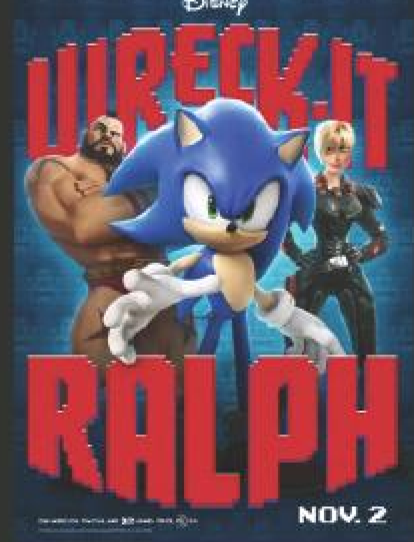
网页上即可玩《魔兽世界》



云游戏平台翻开新的篇章——《魔兽世界》最新版正式上线云游戏。即日起，WOW的玩家们将无需下载、安装超过18G的客户端，或者等待更新等半天，将能够在网页上就可以直接试玩（地址：http://shiwan.yxyun.com/），或者下载安装一个3.5M的云游戏客户端，在上面即点即玩！

是不是已经迫不及待了呢？快去体验吧！

游戏电影《无敌破坏王》

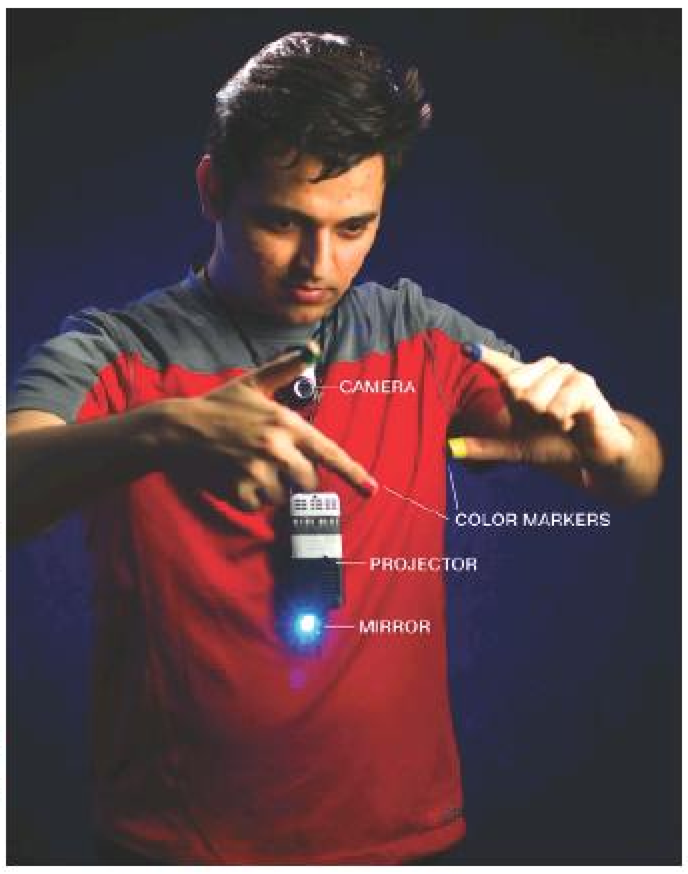


虽然平时电影与游戏的联系好像不那么紧密，但即将于11月在国内上映的新片《无敌破坏王》（Wreck-It Ralph）就息息相关了。电影讲述的正是一个游戏世界中的反派想翻身做英雄的故事！片中还有大量经典游戏角色客串，包括《街霸》的春丽与桑吉尔夫、《超级玛丽》的库巴、《吃豆人》的小鬼、《音速小子》的蓝色刺猬索尼克与蛋头博士等等，这些游戏与人物都是陪伴一代人长大的经典，相信本片对于影迷与游戏玩家来说，都是一次兼并创新与怀旧的精彩之作。

高科技玩法

如何达成APM 2000

手势控制



MIT的第六感系统包括戴在手指上的色标，一个挂在脖子上的镜头，还有处理器和投影仪等等。理论上已经可以完成一个操作输入输出界面的所有功能。由于它的手势是全部可自定义的，只要你手指够灵活，很容易就能完成比鼠标键盘快几倍操作速度。

X：现在的体感操作，还是只能玩玩粗糙的格斗游戏，一定要像这套一样足够精细才用来撸啊撸。


科幻电影《少数派报告》里面好像就有这样的设备

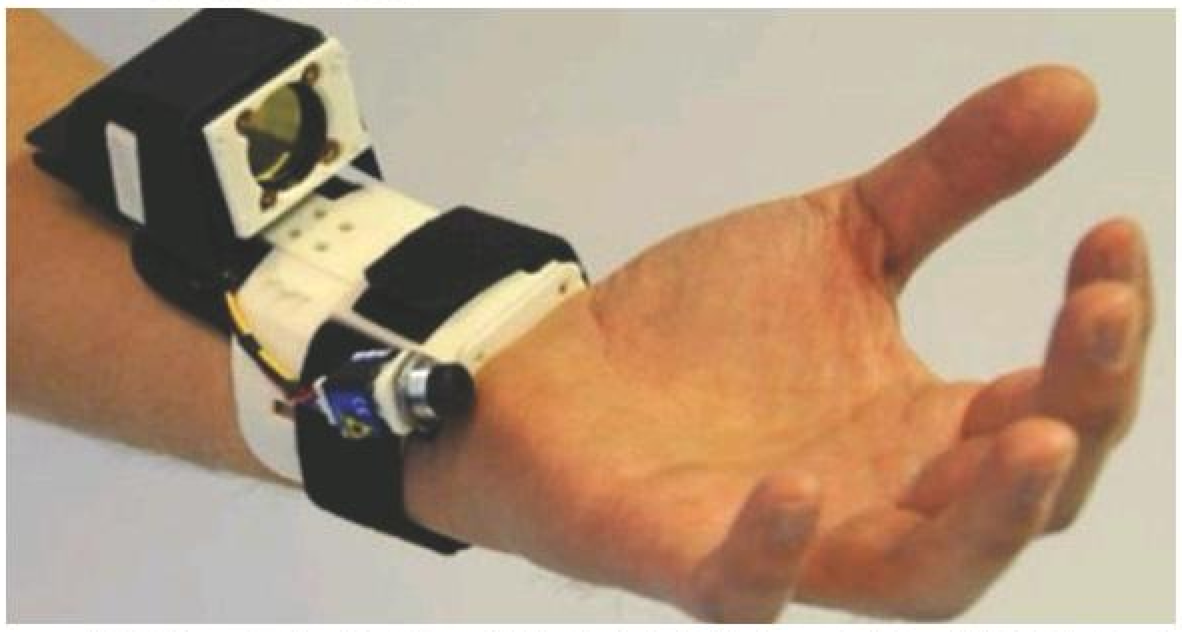
手套操作



概念手套BEARTek的初步设计让你只要掐指一算就能切换MP3或者接听智能手机。但稍经改造，未来它也可用在电脑上，完成电脑操作。人有10个手指，如果全用上，理论点击的频率就高多了。再加上各种排列组合，轻易完成高难度的操作。

X：这套东西最大的优势不是操作方便，而是在冬天，手冷的时候不会影响反应速度。操作的手感也好：“搓一个”火球出来！

手腕控制



微软英国研究院打造了戴在手腕上的设备。它的组件包括红外感应器、近红外激光器和惯性测量装置。它不仅可以侦测5个手指的动作，还能精确到弯曲的幅度，关节的细节等等。

X：蜘蛛侠对这套系统的掌握运营一定非常熟练。它还是一个绝好的FPS射击工具。

谷歌三宝2000

谷歌眼镜



谷歌眼镜和七龙珠之间的关系密切



看见既有提示的效果太棒了

谷歌眼镜刚发布的那段宣传视频里，消费者似乎看到了魔法一般的梦幻科技。虽然详细挖掘之后，它的显示效果并不十全十美，价格也贵。但它依然是下一代移动互联网最可能的方向。

X：它的最亮点无疑就是在虚拟现实技术。因为可以戴着眼镜四处走，所以能把“游戏”里的内容投影在眼前的“现实”之上。这种虚实结合的玩法，一定会受到玩家的欢迎。

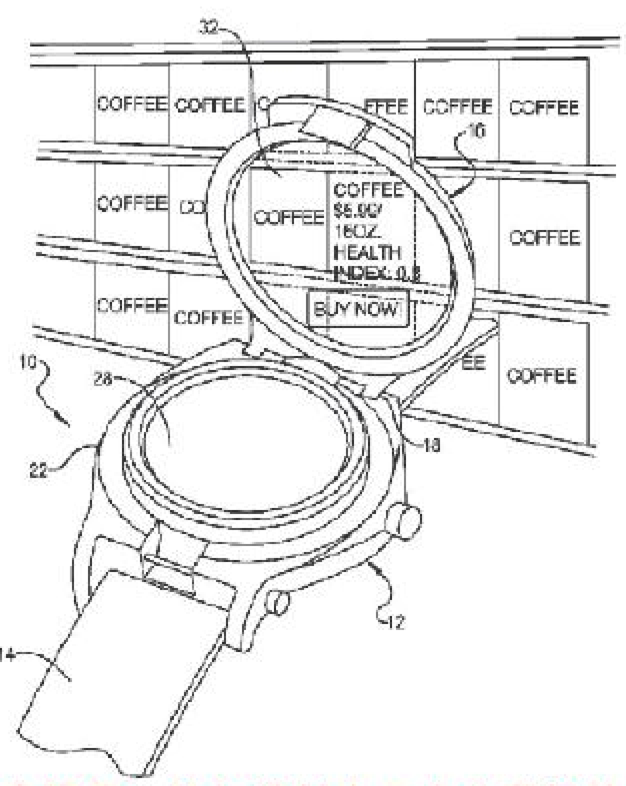
谷歌汽车



谷歌的无人驾驶汽车项目通过车载的传感器和定位装置控制汽车的进退和路线。这个技术经受了时间的考验，在漫长的里程中没有出过事故（谷歌汽车可不会酒后驾车疲劳驾驶）。目前它在美国的某些州已经取得了合法上路的资格。预计大规模商用就在几十年之后。一旦无人驾驶汽车上路了，人们就不再需要购买车辆作为财产，而是可以购买“从A到B”的运输服务。

X：以后汽车都是无人驾驶的，所以开车就成了一种游戏，或者体育运动。玩《极品飞车》或者《F1》的感觉就像是在玩马术。

谷歌手表



谷歌手表的信息，目前知道的还不多。媒体只是挖掘出了一个专利设计。这个智能手表配备一款微型处理器，具有无线发射功能，可以收发信息。自带摄像头，可以拍摄视频，功能与谷歌眼镜类似。

X：戴在手上的东西，肯定比戴在眼镜上的东西更有操作性。谷歌手表的除了用来看，还可以用来操作，比如说射出一支麻醉枪什么的……真期待啊，未来。



名叫《Cognition: An Erica Reed Thriller》的游戏最近发布了几张截图。它的直接翻译是《认知：艾丽卡·里德的惊悚故事》。这款游戏名字又怪又长。它是一个侦探冒险类的作品，卡通3D的画面是一个亮点。推测很容易把人玩晕。



《第一滴血》电影将会在明年改编游戏。这款游戏将以第一人称射击的视角重现经典作品前三部中的场景。除了枪战、暗杀、爆破、刀战等模式外，还会有更多的模式等待玩家的体验。从画面上看，它应该不是粗制滥造的小制作。



《钢铁苍穹》同名电影改编的游戏将在近期与大家见面。游戏中各种穿越时代的古董飞船造型非常诱人。它的玩法结合太空舰船模拟和即时战略，如果最终的游戏画面和我们现在看到的模型是一个水准，那绝对是大作。



经过多年跳票之后，曾经半条命2的MOD王牌《物竞天择》终于放出了第二代。它混合了第一人称射击和即时战略的玩法。考虑到它漫长的开发周期，这个游戏的画面也算主流。



Xbox上的优秀横版冒险游戏《死光（Deadlight）》已经移植PC版。游戏的画面针对电脑做了优化，看起来更有味道了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编：sky　　美：咖啡

专栏 微



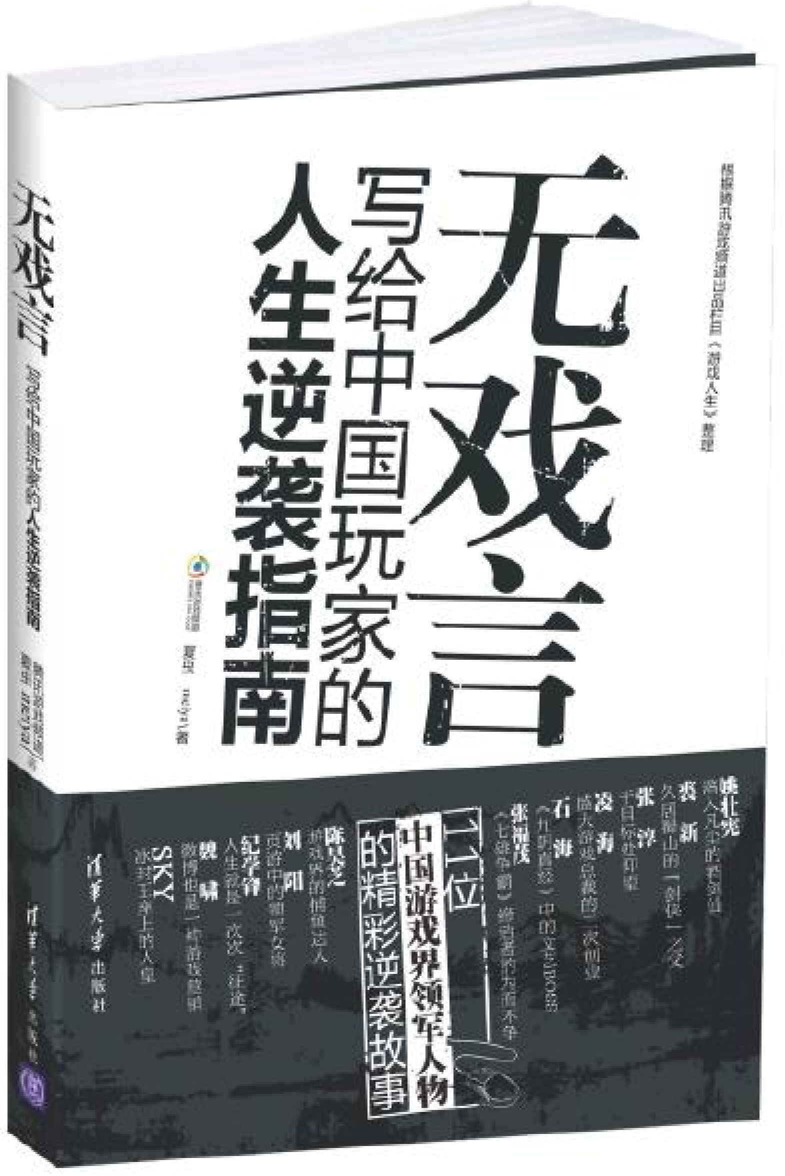
章老湿 念过几年书，尘世中一个迷途小书童
X先生 喜好不明，兴取向不明
P羊 温柔娴淑，勤劳奋进
肥龙 好写文章，因为没钱，愤世嫉俗
贪睡猫 宅男始祖
Samtown 著名帅哥，女读者众多
朱朱 “非”资深编辑，擅长占卜星象

TALK　时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影
POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES

理想是件自然而然的事情

文：肥龙

很长一段时间里，我对电子游戏便持有着一个十恶不赦的印象，一入游门深似海，从此良知是路人。只因在心里将其等同于邪恶，在朋友被仙剑感动的死去活来时，仍然漠视不为所动。看到《无戏言》这样一本书时，完全是奔着和游戏不相干的精英成长故事而去，却是阴差阳错的碰到一本了“人生逆袭圣经”。



在这样一本人物访谈集成的书里，十一位背景各异的游戏业领军人物被生动再现，没有常见的那股故作精英样的捏造感，随处都是自然的叙述，用充满趣味的言语将他们的过往再现，无论挫折还是失落，都坦然呈上。恰好是这样的讲述，让我能够随着文字经历着自己未曾经历过的风雨，看着他们在这样的起落中站了起来，最终实现自己的理想。

慎独格物的姚仙在单机游戏的阵地中坚守；跳出体制凭借一股不信邪不怕输的劲头在游戏圈中圆武侠梦的裘新；沉浮二十年却不失初心的张淳用清醒与自知竭尽全力地为年轻人搭建着平台，继续列举可以到天明。假若我们不明了他们的过往，定然会觉得这是一群成功人士才有资格进行的烧钱行为，当我们还在为口粮奔波，精力与时间往往不允许谈起理想，何况实践理想。理想，始终和普罗大众隔得有些遥远。



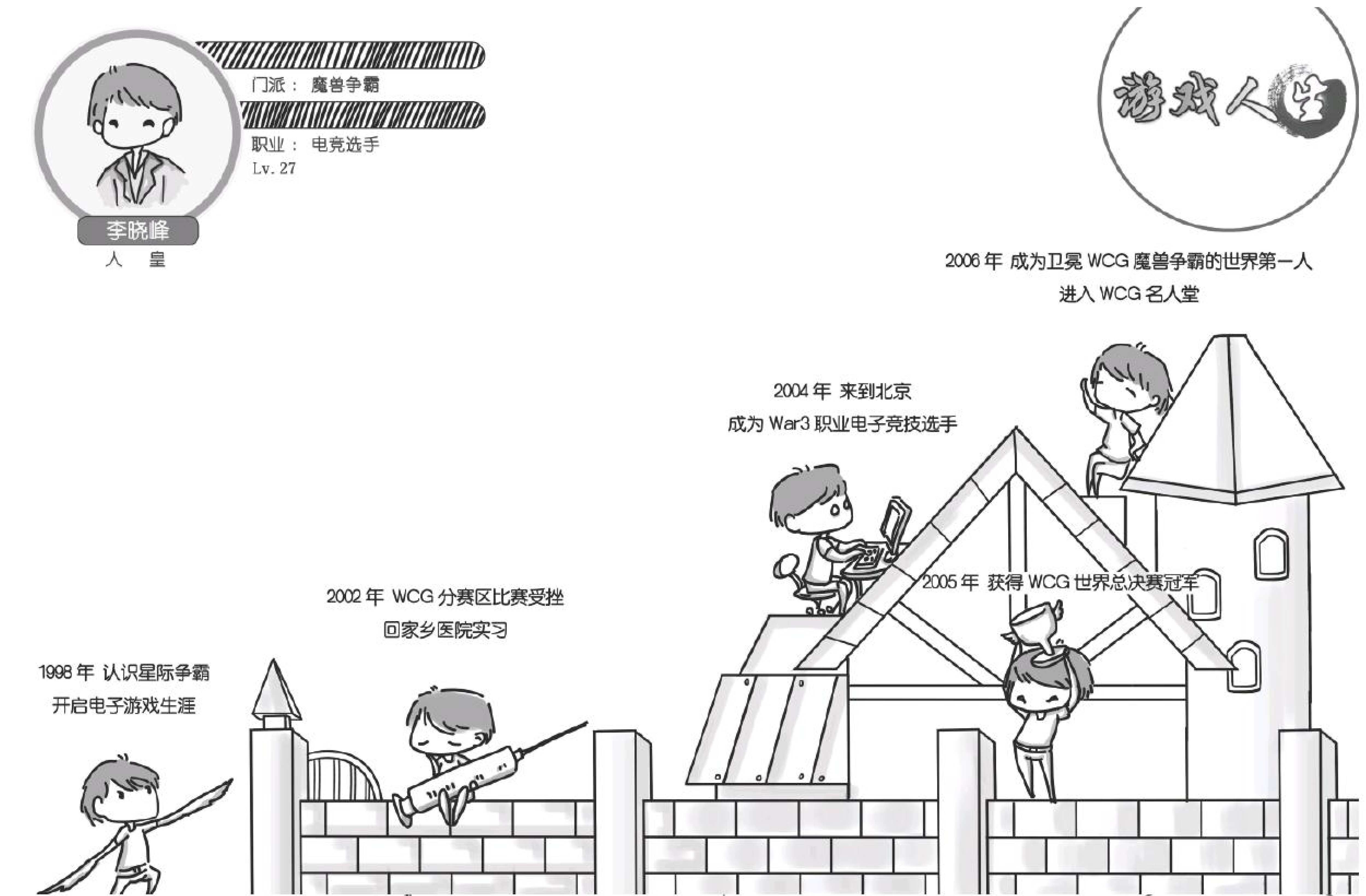
但是，只需翻开这样一本书，你会发现站在世界电游巅峰的人皇sky也曾有过寄宿网吧的屌丝岁月，那个不让任何人掉队的张福茂凭借的只是一纸简历、两个小谎外加一脸实诚就走到了现在，还有只求能在小黑屋的艰苦环境中存活的狂人魏啸，这些已经成名的人也是从不如意与磨难走出，靠的只是一个坚定信念、打不倒的小强精神、机会来临前的充分准备和该出手时就出手的大气。

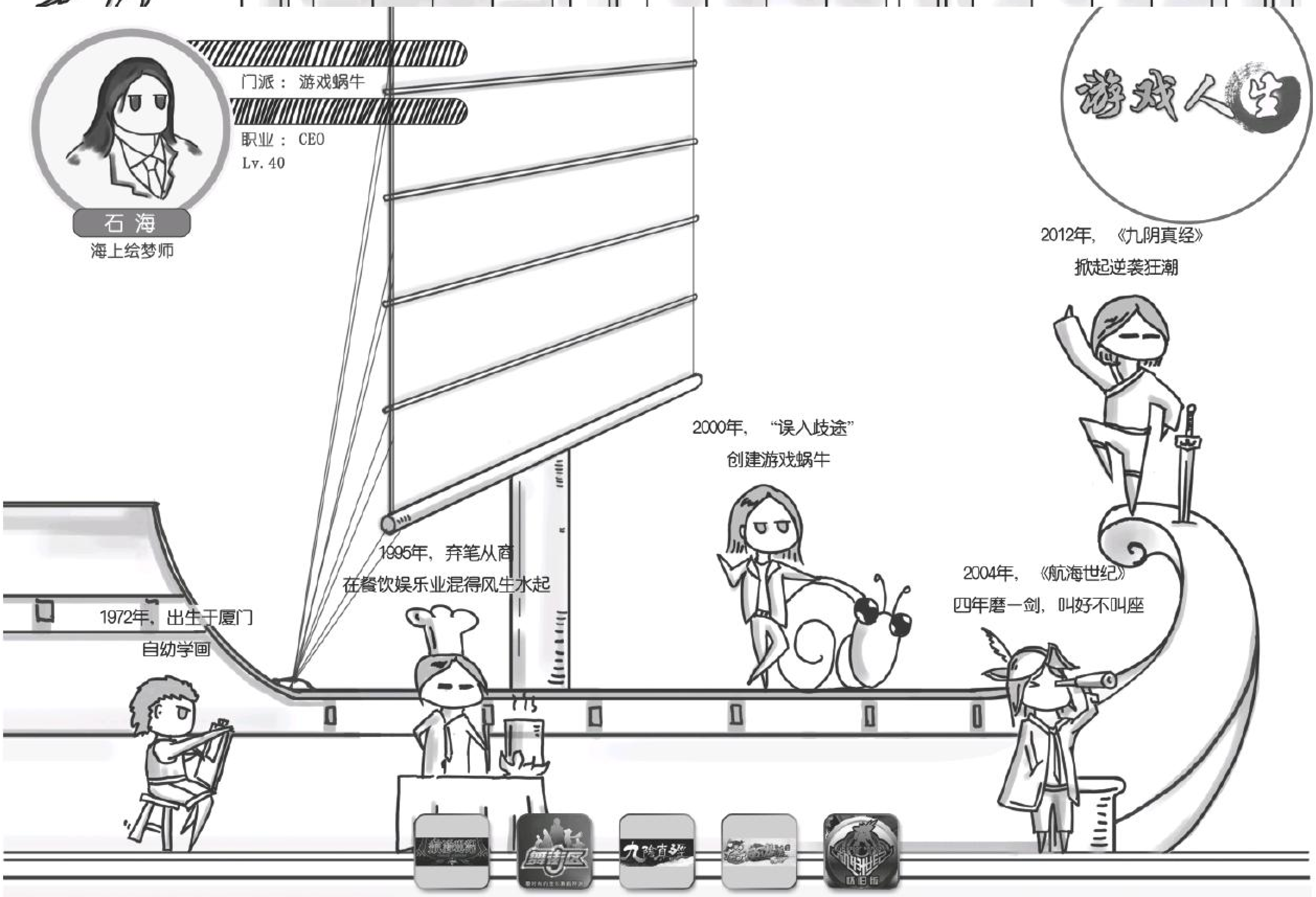
这样的逆袭法宝，不需付出任何代价便可得到，对于任何渴望改变的人而言，这本书都指出了一条简单而清晰的路。这条路上所有的困难都得自己挨着，所有黑暗苦楚都得自己受着，运气好的有好友贵人相助，运气差的则需努力吸取经验教训一人走到底，当然最后所有的甘甜亦属于你。只有一个人真正的逆袭成功，他才会发现，原来自己和这十一个人一样，努力过后，理想的实现是件如此自然而然的事情。

《无戏言》致力的是把这些游戏大佬的过去剖析，将玩家眼中的他们身上发散着的神一般光芒破除，让他们最平凡的一面展现，只是在同样的平凡中他们选择将一件事情不平凡地坚持了下去，加之精准的眼光，时机的造就，自然而然的成为了现今的样子。

有人说，生活中的正能量就是将每一件普通的事情做好，朝着自己理想的方向前进。不论我们有着怎样平凡的曾经和失意的过去，这十一人是这样走出了自己的灿烂千阳，我们只需找准属于自己的那一条，神挡杀神、佛挡杀佛，逆袭有何难，实现理想又有何难。

仅将此书推荐给所有抱有逆袭梦想的凡人们，真正精彩的是自己的游戏人生。


门派：魔兽争霸
职业：电竞选手
Lv. 27
李晓峰
人 皇
游戏人生
1998 年 认识星际争霸
开启电子游戏生涯
2002 年 WCG 分赛区比赛受挫
回家乡医院实习
2004 年 来到北京
成为 War3 职业电子竞技选手
2005 年 获得 WCG 世界总决赛冠军
2006 年 成为卫冕 WCG 魔兽争霸的世界第一人
进入 WCG 名人堂


门派：游戏蜗牛
职业：CEO
Lv. 40
石 海
海上绘梦师
游戏人生
1972年，出生于厦门
自幼学画
1995年，弃笔从商
在餐饮娱乐业混得风生水起
2000年，“误入歧途”
创建游戏蜗牛
2004年，《航海世纪》
四年磨一剑，叫好不叫座
2012年，《九阴真经》
掀起逆袭狂潮

撸

文：有时右逝

第十五章

1

鉴于我关闭了所有和队长联系的方式，所以队长是不是在寻找我，我并不知道。

我只知道D给我的电话打了46个未接来电。再然后，电话没了，开始用短信狂轰滥炸。

开始的时候他只是一直询问“你怎么了你到底他妈怎么了”；

从第33条短信起，D的内容变成了“你他妈的到底什么意思？”

我能够明白他遭遇这种情况的感受，但是我却不知道怎么解释。

这种硬生生和兄弟断开的冲击让我心里很乱，所以我把短信截图给了老大，询问见多识广的老大这个让我进退不能的问题：“老大，我该怎么办？”

三分钟之后老大的电话打了过来，宽慰我道：“放心吧，高利贷的人也就是吓唬吓唬你。不过你到底借了多少钱啊对方这么急眼？我可以给你介绍另一个高利贷让你周转一下；当然了，需要你签署几分和遗体捐赠方面相关的合同……”

在老大一边和我义正词严的说着我国医学事业发展需要我们这些欠债不还的家伙鼎力支持的同时，我一边在思考着这短短几个月的经历。

2

我一开始接触而且深入参与LOL这个游戏的时候，并没有过多的思考。

当时的情况是，我大学一直玩DOTA，毕业之后也在断断续续的玩，后来外挂太多了，加上奶茶的忽悠就开始了新游戏的旅程。

刚开始玩的时候，想过拿下来服务器第一吗？

摇摇头，答案是肯定没有的。

但是当我开始遇到D之后，我才发现原来我心中是有一些求胜心在作祟。

再然后，ANGELBABY出现了，天才的战斗力让我不由得鸡犬升天，而求胜心也不安分起来，变成了雄霸天下的决心。

一切一切的憧憬，在我和D不断进步的同时，变成了压力，累积在了队长身上。

队长为了我们这两个作为朋友的队友，勉强着自己。

而我们对于作为朋友的队长，更像是利用。

拿第一？？有本事自己去拿啊，为什么一定要拖着一个不开心的angelbaby呢……

答案很简单：

如果说这个队伍里有我这个实力段的人还能拿下来服务器第一，那么这完全可以解释成一个奇迹。

而没有AB，我们就没有奇迹。

3

在我没有想清楚之前，我是不打算和D或者队长联系的。

也好，队长可能也在迷茫也在痛苦于怎么选择，那么我先撕破脸皮，就可以让队长不那么难以下台阶了。

是的，给队长一点空间，然后……

4

三天很快就过去了。

很难得的，这三天我回家之后都没有立刻点开桌面上LOL的图标，而是立刻去更新自己的连载小说。

读者们纷纷表示，最近这段时间我更新很勤快，用群众奔走相告来形容这个场面不足为过。

大家都猜测着到底是什么原因让我这个拖稿专业户忽然间大彻大悟。

我不知道该怎么和读者们解释，因为我觉得挺尴尬的。

当然了，这个时候就是老大出场辟谣的时刻了。

老大首先纠正了网上谣传最近小说有人代笔的绯闻，说我是有职业素养的，这等下三滥的事情绝对不可能。

“而且他写的那种黄段子一般人替不了……”老大还列举了上述铁证。

然后老大表示最近我很缺钱甚至伸手向高利贷结款云云，所以现在猛烈写书肯定是为了赚钱还债。

以老大对我的理解，我吸毒不可能，赌博不太可能，因为我不是那种人；那么剩下的答案就显而易见了，所以老大断言：“他肯定是嫖娼被抓借钱赎身。”

5

以上就是老大通过排除法得出的结论。

这直接导致我的女读者流失了30%，总数高达6个之多。

对于这个局面，我也只能苦笑。

因为现在的我心思并不如三天前那么坚决；我忽然在想，是不是要主动联系一下队长。

毕竟自己的这种告别太任性，如果队长没有理解我的苦心，那么岂不是大家会从此形同陌路……

6

毕竟，我不想失去angelbaby这个朋友。

7

令人意想不到的是，第一个联系上我的陌生号码，竟然是小熊开飞机。

“好几天没见你了，然后你的两个基友也不上线，怎么回事啊？”小熊问得很客气。

我只是有一个疑问：“呃，你是怎么知道我的电话号码的？”

小熊说，自己知道我的QQ号码，所以写了一封邮件就得到了我的电话。

“不可能啊，我这么谨慎的人，怎么可能被邮件骗走电话呢？”我觉得小熊骗我。

小熊说，你忘啦？今天上午你回复我的。

8

我打开了邮箱，发现，哦，自己确实回了一封邮件。

那是一封很简单的邮件，却成功的突破了我的重重警戒骗走了我的个人信息。

这封邮件的内容如下：

“您好，可以认识一下吗？我是您的女读者，20岁，36D，有很多【写做】方面的事情想和您交流。希望电联。”

我一看，哟呵，文学女青年啊，但是“写做”两个字是错别字，应该是“写作”。不过吧，写和做我也都挺擅长就是了……

咳咳。

当然，我这个人还是素质很高的。对于这种涉世未深的少女，我怎么能乘人之危呢？所以我回的邮件的非常正人君子非常坐怀不乱：

“你好，我的电话是186XXXXXXXX。”

9

大意失荆州啊……

面对着难得的女读者邮件，我思想意识不够坚强，被敌人钻了空子。

哎，这就好比现在随便打开一个网站，满眼的色情网络游戏广告一样让我揪心。

当然了更揪心的是，我不小心依次点进去了二百多个色情广告连接，里面的游戏一点都不色情……

人生不如意，十有八九十十一十二十三十四等等。

10

总之小熊只是打电话问问我们三个的特训如何了；他觉得我们忽然消失，肯定是去别的区修炼什么秘籍。

我想了半天也不知道一个游戏能有什么秘籍，只好实话实说：“我们解散了。最近不打了。”

小熊听完之后哈哈大笑，说自己没那么卑鄙，用不着这么骗他。

“不是，我们真解散了。”我很头疼，现在说什么也没人信。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

“嗯，保密工作做得很好，哈哈。这样和你们打才有点乐趣。”小熊开心地笑了，然后挂了电话。

11

那天晚上挂了电话，我发现自己睡不着，脑海里被一种叫做愤怒的情绪支配得体无完肤：

有点乐趣？？

我操，你什么意思？？？

我们认真的筹备了这么久，努力了这么久，在你眼里难道只是“不要让我太无聊”的一场表演赛吗？？？？

你他妈各种日本运动漫画看多了吧你！

仔细想想，这辈子除了老大以外，还没有被人这么小瞧过！

小熊，我一定要让你知道小瞧我的下场！！

12

唔……还是睡不着。

再仔细想想，老大的下场一直挺好的……这让我刚刚鼓足的干劲瞬间又没有了勇气。

13

早晨起来，我悄悄把队长从黑名单里拉出来然后打了一个“1”就立刻下线了。

然后我才刷牙洗脸去上班，忐忑不安的等待着队长发送过来的消息。

令我意外的是，到了公司之后，我才发现一个天大的秘密：

今天是星期天。

14

回到家里之后，队长给我留了很长一段言。

他说，他不知道为什么我忽然间做出了这么一个决定，但是他尊重我的选择。但是从对我的了解来看，一定是因为他最后一把选择随机英雄的本性让我们之间的裂痕彻底崩开。后面就是一些祝愿我找到更合适的队友的话云云。

我看了半天，也犹豫了半天，最终还是很虚伪的打字留言：“我是想给你一个选择的机会，是要跟着我和D痛苦的打比赛，还是想一个人无拘无束的玩游戏。”

信息发了过去。

几秒钟之后，队长的头像开始跳动。

15

“没那么复杂啊，右右。”

“我知道你是担心我会变得想美服一样不开心，谢谢你。”

“我感同深受。”

“身受。”

“……反正我受了。”

“不是那个意思，总之我很感谢你。”

“不服的，就虐之。”

“有敌人的地方，就是我的方向。”

16

有敌人的地方，就是……

我忽然想起来早几年我玩魔兽世界的时候，别人不懂得为什么我的猎人总是引怪；

其实，当时那些陌生的副本对我来说，有怪的地方，就是我的方向。

那份即使失败也难以抑制的快乐，才是游戏本身最大的魅力吧？

而游戏最大的魅力，就是你身边那些个因为你的失误骂骂咧咧，却永远不离不弃的队友吧……

17

迟疑了很久，我打字问道：“队长，要不要上线玩一会……”

队长的头像变得黑白，始终没有再次闪烁起来。

无奈的我只得厚着脸皮给D回了电话。在他劈头盖脑的呵斥之后，我给出了自己的解释：“手机欠费所以不能联系你。”

D做的行业似乎和手机有所关联，所以轻而易举的识破了我的谎言：“你的电话可以打通！怎么可能是欠费！”

然后D对于我上线一起玩一会的邀请，也是给出了同样蹩脚的理由拒绝：“不行，我约了朋友一起匹配……”

其实，他就算不告诉我，也有人捷足先登了。

Yazamoz告诉我说，这几天他和D、major还有一个叫MODD的家伙组成了一个新战队，正在打得生龙活虎，并且还问为什么D被抛弃落单了。

我很担心D从此就去别的队伍发挥余热再也不会和我一起游戏了。

当然，后来我才发现自己杞人忧天了。当天下午，Yazamoz就遗憾的告诉我，说他们的新战队解散了。

我得意地想，肯定是D因为想要和我一起打游戏所以才……

“因为D说不喜欢新战队的名字，我觉得挺好啊，叫DYM战队，我们三个名字的缩写，多酷啊。” Yazamoz和我抱怨。

我刚想说“DYM战队”确实挺酷，结果搜狗拼音直接给出了汉字：大姨妈战队。

唔……我开始理解为什么D想要退出了。

18

下午我和D一直带着那个MODD在打匹配模式练刀磨枪，但是队长迟迟没有露脸。这也算是这几天最大的遗憾吧。

D一再强调我伤害了队长脆弱得一逼的心，弄得我很不好意思。

“队长虽然是个男儿身可是心灵却是十八九岁的少女，你这么刺激他让他有了一颗争夺冠军的心却又起而不顾，就跟让人家姑娘宫外孕了然后逃婚一个道理。”D简明扼要的告诉了我他关于我退出队伍这件事的看法。

显然我没想到自己的一次冲动之举会带来这么大的影响。

沉默许久的MODD终于忍不住开了口：“右右你别听他的，我没事，就是来玩小号而已。”

看到屏幕上这段字我一口水吐在了键盘上。

这这这，这是队长的小号？

“嗯，因为每次大号上线，小熊他们几个就不断的挑衅我要我和他们约战。”队长有点无奈的说道。

19

D很不开心，觉得应该再多惩罚我一段时间再透露真相。

队长倒是抱着无所谓的态度，和以往一样，对什么都不在乎。

既然话说开了，D很激动，说：“不服来战！！怕什么！！跟他们打啊队长！”

队长的小号只是一直玩着游戏，却不再发言了。

一下午，我们打得顺风顺水，并没有遇到什么真正的高手。

第一，可能是因为我们实力进步，现在已经没有多少人入得我们法眼了。

第二嘛……可能是因为队长小号才5级，所以我们匹配到的大部分都是新手。

20

晚上下线前D还特意强调自己随时准备好了抛头颅洒热血不成功便成仁的思想觉悟。

队长连连赞叹，然后离开了游戏。

我揉了揉自己疲倦的双眼，正准备睡觉，忽然，队长的头像闪烁了起来。

“他们想赌钱。”队长一字一句的说道，字体很大。

不知道是我显示器带来的疲劳原因，还是傍晚光线对比偏弱的原因；赌那个字，很刺眼。

“多少？”我问道。

队长下线了。

·未完待续·



荒诞故事

编：X先生

一天晚上，我的电脑坏了。所以我不得不去网吧上网。

等我到网吧的时候，也正是刚刚下课的时间。我排在一溜人后面，等在吧台前，等着网管给开卡。终于，门口的收账妹将我的名字以及其他一些详细信息登记下来，并从我的口袋里取走了钱。她扔出张临时会员卡，把我驱赶到网吧狭窄的房间里上网。

网吧里的情景令人作呕。房间里挤满了冒着热气的躯干。男人身上的汗臭与网吧里令人恶心的机器味道竞相扬散着。大家纷纷暴露出肮脏的内衣——被汗水浸湿的破布、其中一些人的内衣几乎全都湿透了，仅仅是靠身上的污垢保持了一定的质感。一些人可能好几天没洗过澡，他们真应该利用上网的空挡去厕所洗洗已经发黏的头发。

条件恶劣、拥挤不堪的大厅已经混乱到让人无法忍受的地步。我找了一个边缘的包厢把自己藏进去。包间长四米，宽三米，除了一面有窗，其他都是用木板隔出来的墙。唯一的窗子也被没有开动的空调堵死，让人无法窥视外面的世界。墙上唯一的挂饰是一张让人望而生畏的通缉令。

坐下来之后，一个形迹可疑的人闯进来送外卖。我也点了一份。那些塑料袋里的晚饭早已经摆好。网吧里的外卖菜色千篇一律，永远只能叫到“炒饭炒面”。一点肉米，一点酱油，几片鸡毛菜。只用了五分钟，我就狼吞虎咽地消灭了这廉价的、毫无营养价值的东西。

这时，我发现面前的机器还没完成启动。当时的我只是有点惊奇，还没意识到这是一系列残忍折磨的开始。那天晚上后来的时间里，我都在与这台慢得像地质演变一样的机器做斗争。

这电脑的配置奇低，发热巨大，整个机箱就是一台烤炉。十一月已经到了，为了表示对严寒的尊重，网吧已经停止了空调制冷。在网吧机器的巨大散热量面前，几个电扇显得如此微不足道。炎热反过来加重了电脑的负担，拖慢了运行速度。我感觉面前的计算机就像一滩黏稠的柏油，时刻在融化，融化的犹豫缓慢。光光完成开机进程，它就磨蹭了十五分钟。最终伴着一声巨响，windows桌面才刷新出来。然后我发现除了启动缓慢，载入艰难，打开游戏也始终是一个大挑战。用鼠标点击某个图标之后，机器毫无反应，让人不得不怀疑自己是不是的操作失误了。而想新开一把游戏需要的不仅仅是耐心，还有勇气和牺牲的精神。就算游戏运行到一半的时候，电脑也会突然卡顿。随着屏幕不断定格，我的每一根视觉神经都疼痛起来。

其实我心里很清楚，我是相当不屑用这些低配电脑的。但是因为穷，我有只能在破网吧里用破电脑，只求勉强对付过去，能玩一把游戏就行了。事与愿违，等待电脑响应的时间远远超过了玩游戏的时间。我开始意识到，空虚的等待带给我的折磨远远胜于身体的炎热和疲惫。让一个精神饥渴的人面对游戏僵死不动的载入画面，就像把鱼提出水面一样残忍。几乎所有的网吧党都不得不忍受这种等待的空虚。几乎所有的网吧党都没有足够的钱去配置好电脑，我们只能麻木地面对漫长的载入画面。在燥热的网吧沙发里呆坐着等待游戏运行，唯一能做的就是唉声叹气，抱怨命运的不济和对高级电脑的渴望。我们也只能这样做，因为我们一生大部分的时间都碌碌无为，终日深受着无聊的等待带来的巨大痛苦。

大多数人在沉闷的压力下待不了多久，我自然也会想找其他人聊聊排解一下寂寞。我们的话题先是落在这个网吧的网管身上，大家公认网管是一个剽悍无情、狂妄自大、终日颐指气使的恶棍。他总是盛气凌人，许多上网的朋友因为召唤他而被踢出门外。一旦你叫他帮你看看机器有什么问题，他就会直接把你提起，倒悬在空中不停摇晃。直到你的脑袋“碰巧”撞到电源开关，让机器进入到漫漫无期的重启进程中。

然后我们谈论起打游戏的生活。有人一天十四个小时待在网吧，却花费八个小时等待电脑响应，还得想方设法小心的操作，避免突然死机。某人曾经因为没耐心等网页刷新而不得不花了半个小时重新开机。这真是艰苦，他说。

随之我们默契地谈了谈游戏里不同英雄的优势劣势，不同技能的长处短处。

接着我们发现再别无谈资。游戏宅们永远无法超越这些话题，大家没有什么值得交流的，空虚让大家变得痴呆，而且惰于思考。世界对我们来说是如此的复杂。我们从来不做游戏以外的思考。

最后等待让我和身边的哥们都烦闷得连话都不想说了，只有谩骂和一连串的呵欠声。等到晚上11点，网吧大门就从外面锁上了。我已经放弃了运行大型游戏的尝试，只想着看看网页和视频，也许打打字。

到了深夜，等待已经让人麻木，但酷热却越来越严重。因为高温，显示器忽而不详的闪烁起来。我的屁股因为久坐而疼，又因为高温而痛。我想起大厅里穿着内衣，一身是汗的那些人，明白了他们的处境。因为口干舌燥，我就大口灌饮料。只有天知道，假如没有饮料，或者是没有被大家误认为是饮料的东西，时间该怎么过。饮料成了我的精神粮食、治病的良药，成了安抚一切不幸的“万能水”。如果没有每时每刻喝下去的所谓饮料，我坚信自己无法面对自己的生存状态。当然也无法在网吧酷热的环境中存活超过二十分钟。

我逼着自己不去看手机，但是当以为已经过去很长一段时间后，却发现时间数字只是跳动了五分钟而已。再也忍不住的我把自己的胃呕了出来，用心脏把血液都泵入眼球里。我张开嘴，像狗一样喘气，听着自己的耳膜的脉动计算时间——仿佛过去了一万年。我的犄角顶着显示器的框，地板在我践踏下爆出烈焰的痕迹，可是机器还！是！卡！死！

在我几乎晕厥之前，终于等到太阳出来，可以离开这里了。网管把会员卡结账，余钱还给我。我被放到外面，从闷热肮脏的网吧出来，眼前一片明亮，空气如此清新。我上路了，一心想快点离开这里，摆脱炼狱级的烘烤。我无比想念自己的电脑。它不是一台骨灰电脑，但“一台凉/快的电脑”就是我能想到最大的幸福了。人的一辈子，究竟有多少时间可以浪费在等待上？

魔兽世界

能屈能伸



创作灵感：经典话题，死亡之翼看来切换形态还是需要读条的，不然脊背阶段一个切换成人类形态直接摔死一片。悲催的之翼还是应该多向小德们学习

暗黑破坏神3

道高一尺



创作灵感：炫目神光的图标总能让我想到一个闪亮的灯泡头。但是想想有头发的女武僧是如何实现这一招的呢。结果发现，其实女人的天赋更为强大

暗黑破坏神3

使命必达



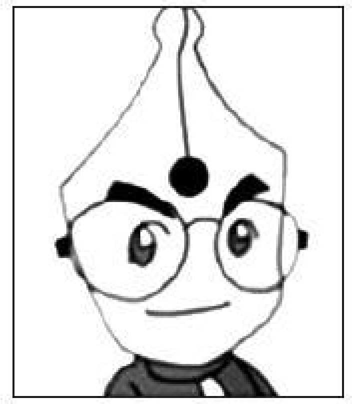
创作灵感：寻宝哥布林让我想起了当年玩过的一款街机游戏，其中也有一种小怪是小偷，击打可以掉出金钱和道具。不过相比之下哥布林要文明很多，掉在地上的道具从来不捡。所以也许人家只不过是来送快递的……

英雄联盟

代表月亮



创作灵感：戴安娜的造型明显是脱胎于魔兽争霸3当中一个战役中才有的暗夜精灵单位模型，虽然霸气的招式怎么也不像是能被蕾欧娜压制的类型，但是在剧情就是这么设置的。后来在神秘遗迹中得到月亮套装，然后……然后就替月行道，消灭你们了



文：田品吕口

王凌轩，游戏同人四格漫画作者，南京艺术学院动画系教师。代表作：魔兽世界系列四格。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编：X先生　美：咖啡



小萝莉终变老菜皮
堕落的魔兽世界

WOW刚出生的时候，惊艳了世界。她有着自己独特的美，不需要为了谁去改变自己的容颜。而现在，不得不感叹岁月似刀、沧桑易变，我们过去的心爱的小萝莉，也有年老色衰的一天。

魔兽终于也到走了熟女的阶段，身上有了各样的老态。

如果把魔兽当一个商品，在前期获得大量收入，后期进行消费者维护，延长产品生命周期。这些运营无疑是成功的，并且将继续成功下去，成功好多年。但如果把她当作曾经的爱的话，再看着这份曾经的爱，是不是也会让人心痛？而对一个付钱就能上的家伙，这是“痛”？还只是“痒”罢了？

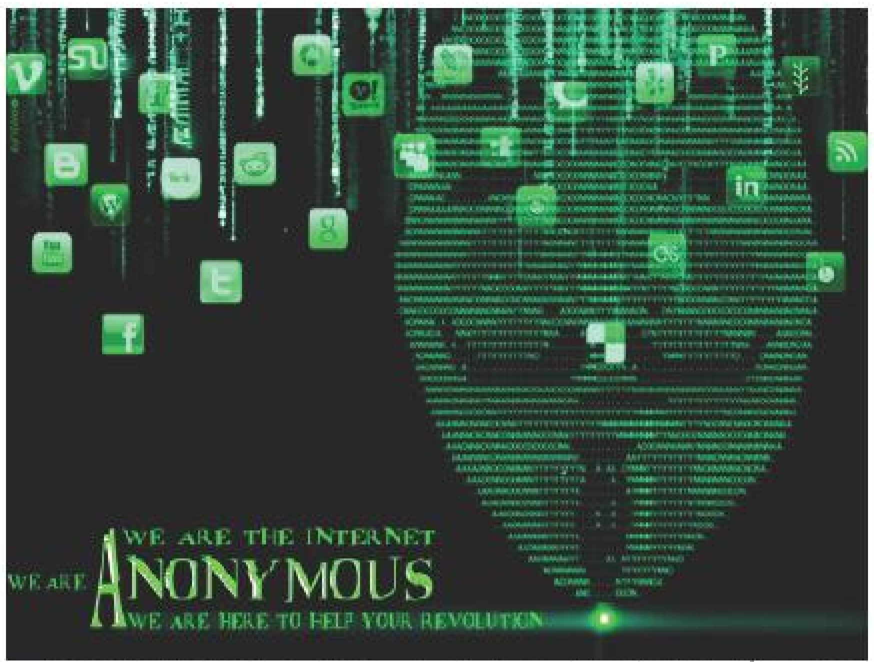


许多事情发展到第七年就会不以人的意志出现一些问题。在一起玩的久了，新鲜感丧失。从充满浪漫的恋爱到实实在在的婚姻，在平淡的朝夕相处中，彼此太熟悉了，初时无视的缺点或双方在理念上的不同此时都已经充分地暴露出来。于是，情感的疲惫或厌倦我们看到了不同的魔兽世界。

敷衍！当感情变成习惯。

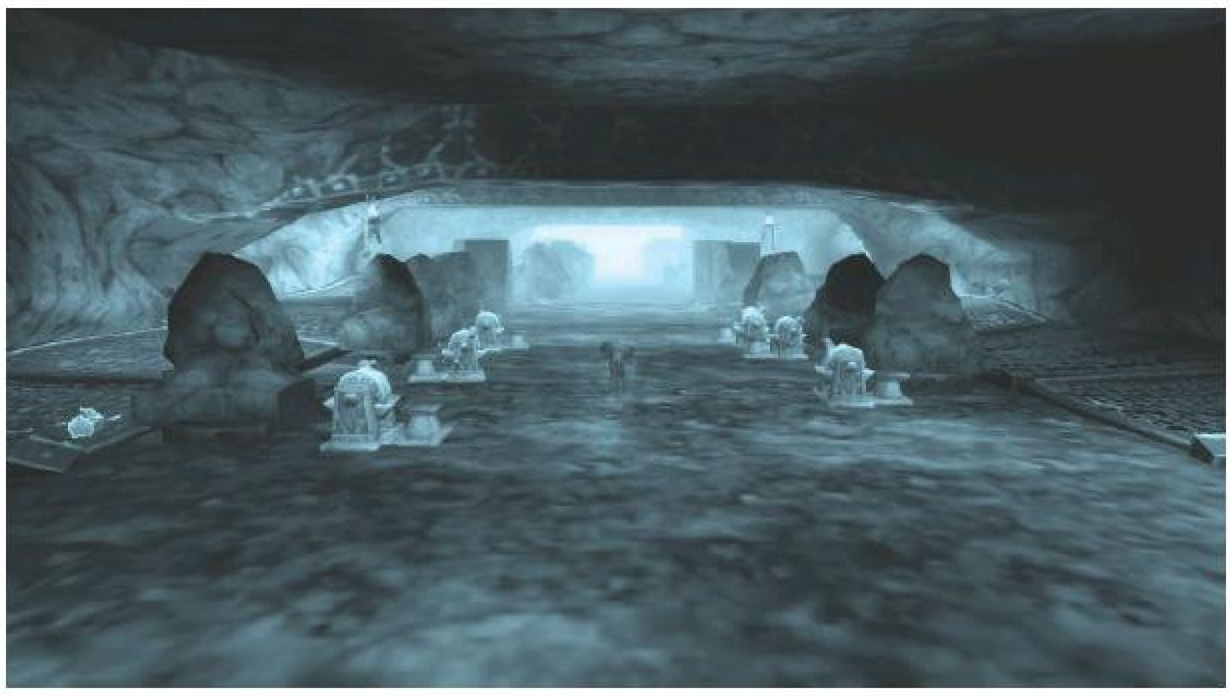
无兄弟，不魔兽。曾经我们一起傻哔的兄弟现在还好吗？从2005年算起，魔兽的七年，如果是从一开始就上的玩家坚持到现在最低年龄也已经25岁。“喜欢”已经成了一种“习惯”，这个游戏早就是一部分人的“生活方式”。

实名好友的跨服系统是一个优秀的创新。七年前一起玩魔兽的朋友，现在有多少已经天各一方。无论是五年前的老同学，还是十年前的老同学，即使是分开不同的服务器，只要加了实名好友，就可以一起组队下副本，甚至还能一起做任务！



我们对魔兽的感情，是不是已然变成习惯？把我们拉回这个世界的，是不是条件反射？

但你已经不是过去的你，我也已经不是过去的我。我们怀旧一下没问题，我们再疯狂一次没问题，但我们，再也回不去了。实名好友可以帮助维护老朋友的关系，但这勉强来的还是感情吗？还只是习惯？现在的再玩着个游戏，多少是为了敷衍？多少是为了习惯？



非常偶尔的时候，再次见到曾经熟悉的画面，回到曾经熟悉的地方，记起过去一起傻哔的时光，才会意识到我们现在面对魔兽的态度是多么的敷衍。

冷漠！当彼此太过熟悉。

随机副本和随机团队的初衷是好的。它一来可以让休闲玩家体验到游戏的剧情，二来可以在正式进入副本之前做好心理准备，预先知道战况到底是什么样子。这样的帮助要比查看攻略或者视频都更加有效。地下城指引的用途也是类似的作用，相当于是游戏内嵌了正本的攻略书。

但是，也有些玩家认为这些改动让游戏的内容太多冗余，对游戏中的内容太过熟悉。如果我们在游戏里看到过的东西都已经被拿出来翻炒了很多遍，我们还会对它有激情吗？就像越来越多的媒体注重挖掘测试服的内容。当很多人还没开始正式玩上游戏之前，已经铺天盖地的“下一版本”改动信息。这样真的好吗？这样是不是就剥夺了我们第一次面对BOSS时的那种“哇塞”的惊喜了呢？



如果和我们一起组队的人，下一次就会再也遇不到了，那我们是不是还要在乎他们的感受？如果不是重复博弈，我们每次的抉择是不是都会选择自私？



冷漠就是既没有爱，也没有恨。野外BOSS促进野外PVP？当我们这么熟悉，怎么还有兴致能打起来？

疲软！为了兴致必须简单！





不少玩家的感觉，魔兽世界的天赋被改得像暗黑3一个模式。

随着年龄增大，魔兽世界似乎变得老态龙钟，变得越来越简单。曾经的天赋系统已经变得面目全非。天赋树已经成为了过去，玩家再也不需要去研究天赋应该怎么配点。我们无敌的清心书卷之后，在外面也可以小小地改变自己的天赋选择。猎人的双手武器变成了专属武器，曾经抢到兄弟反目的近战武器已经不再需要。魔杖和法杖也走向统一。一切都更加简单。



幸亏雕纹系统保留了一点乐趣。像圣骑士的正当撤退让无敌时炉石的速度提高50%。还有其他各类视觉效果的雕纹，也让游戏变得有趣起来。

■场景战役是疲软的产物



场景战役虽然流程不长，但是也有巧妙的玩法，还有剧情故事等要素，奖励也不错。值得体验。

软了怎么办？《魔兽世界》的答案是把生活搞得再容易一点。曾经5个好G友，欢乐下副本；现在只需要3个人，就能完成情景挑战。整个流程轻松愉快，没有治疗也没关系。

熊猫人新增的场景战役模式，需要达到90级才能排队进入，这个玩法注重让玩家去完成每个阶段所赋予的任务，全程一般需要15分钟左右时间。它给人的感觉就像是曾经的组队任务，而且是一连串的组队任务。只不过这些组队任务不再需要你开着当地综合频道喊上半天队友，它随时随地都可以通过查找器进入。它也不需要像一把副本一样非得有坦克治疗输出等固定的角色定位才能通关。经试验，只要是每个队友只要全力输出，配合操作，完成任务就可过关。个别的关底BOSS有一个伤害承受者会比较轻松。



和谐之魂也是对野外掉落材料的一次简化。这个版本可以在野外打怪有概率拾取和谐微粒，采集和种地的过程中也有机会得到。和谐之魂是绑定的，可以在锦绣谷主城的阳台上换取各种商品原料，推荐先去拍卖行看一下行情，再决定交换成什么商品吧。

麻木！难道永远读条吗？

一款游戏的玩法，想要创新，实在是非常困难的事情。魔兽世界的基础玩法历经改变，也曾有过一点变化，例如载具战斗等。但是指PVE的挑战中，可以体会到最明显的变化只是越来越大数字。有玩家吐槽，现在想要看清楚数字，应该下去配一副老花眼镜。这种属性膨胀让装备的提升都是只不过是数字等级变大了一点。

■麻木了还有挑战模式



挑战模式，就是魔兽对抗疲劳麻木的一种尝试。最适合几位好友一起商讨着战术来进行游戏。这个玩法就是把所有人拉到同一个水平上，完成一种『竞速模式』，不看装备，只看默契、技术和配合。

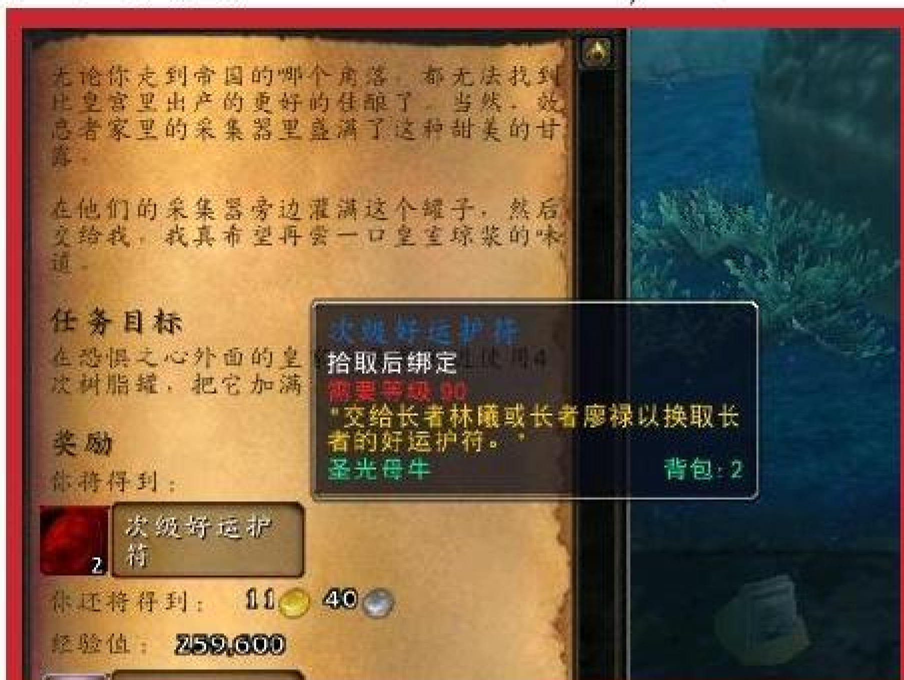
之前的团队副本高难度挑战，只为“能抱成团”的高端玩家准备。新推出的副本挑战模式，不需要凑齐那么多人，5人一样能完成挑战。而且这样的挑战对装备积累没有要求，只需要你有牛逼的技术，强大的心灵就OK。

所有进入挑战模式的玩家穿着一样的装备等级来挑战，并且以时间作为记录，公布的记录有青铜、白金、黄金等。全副本都挑战到青铜就有成就和称号，如果是白银的话就有专属的套装。黄金级别的同学则可以获得成就和特别的飞行坐骑。这个挑战系统由于对配合的要求比较高，所以不支持匹配，免得大家因为团灭而互相指责。



挑战模式奖励中不对称造型的肩膀非常惹眼，看起来就很牛。

枯燥！漫长的烧点卡之路。



部分日常任务会给予好运护符，凑齐90个之后可以去七星或双月兑换3个金色护符，你可以使用它们在掉落时选择多一次获得装备的机会。你必定能从这个额外拾取机会中获得东西，有时可能是金币、宝石或者合剂，还有很小机会获得一件该BOSS掉落的适合你当前专精的史诗装备；该道具适用于团队副本的所有模式，包含随机团队、普通和英雄。总而言之还是刷。

魔兽是否已经变成了令人讨厌的东西？

回想一下，当时我们为什么去玩游戏呢？难道是因为我们白天的还不够累，不够辛苦，偏要晚上继续排着队经受折磨？难道现实里，受到不公平的对待还不够，偏要到游戏里被“装等党”继续歧视？难道我们日复一日的生活还不够枯燥，要到游戏里继续忍受不断的重复？

看看现在的熊猫人版本对声望和日常任务都在搞点什么。

八大声望，除了几个特殊的，大多都要日常反复刷高。每日任务的上限提高到了100个。每天做完这些任务。真的不觉得枯燥吗？想要获得他们提供的奖励，就要提高声望。正义点数更换的装备可以直接购买，但是勇气点数更换的装备需要声望购买。

重复重复再重复。事情不能这么搞啊。游戏设计的唯一目的就是好玩。如果设计师的出发点变成了“让玩家耗费更多时间”。那这个游戏实在是变味了。



枯燥的短时间密集劳动，换取长时间的随机掉落。如果只有机械重复，这个游戏和我们本来想要反对的，想要抵抗的，又有什么不同呢？

异端！内心那种难以抗拒的癖好。

魔兽世界就像是一个上了年纪的怨妇一样，为了让玩家多花时间陪伴她，端出来了各种零碎的琐事。本来很简单愉快的事情，非要扯碎了，拖着慢慢做。这都是因为它是一个点卡收费的游戏。这些耗时巨大的设置等于再唠叨：“不要走，不要走，再陪陪奴家。”

何必这样搞呢？大家快乐一点不好吗？玩家要的不是折磨，折磨只会把人赶走。

魔兽的创意还是有的，如果每一个新版当作一个独立游戏发行，只不过是收费方式略有不同，从游戏制作和收入的角度上看它依然是成功的。无论是好聚好散，还是玩得开心，下次再来，都是不错的选择呀。魔兽何必要把自己变成一个苦苦哀求，用各种折磨和痛苦缠着玩家，一定要客人多留一段时间呢？

收集控，快来膜拜吧

不过也有些玩家表示，很习惯这种小小的甜蜜。100个日常任务，换一个角度看，就是100个蓝色的感叹号，每天大笔的钞票收入。坐骑的收集、成就的补完，每一种让事情变得圆满的尝试都非常带劲。熊猫人当然也会继续满足这部分玩家的癖好。



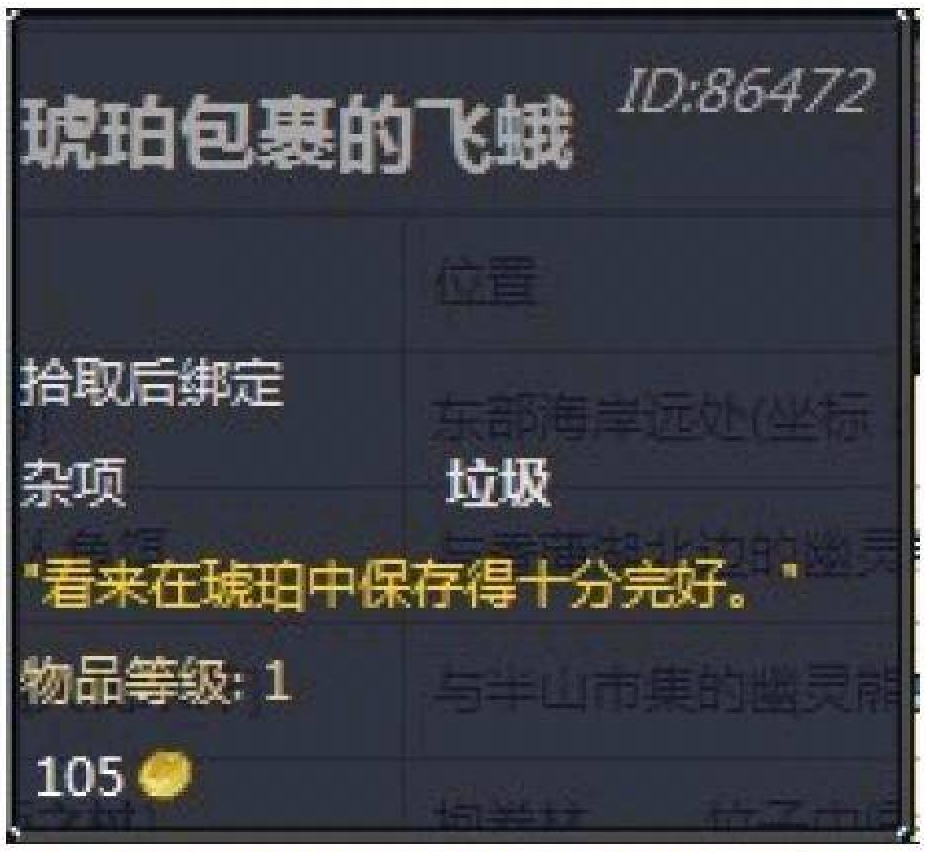
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

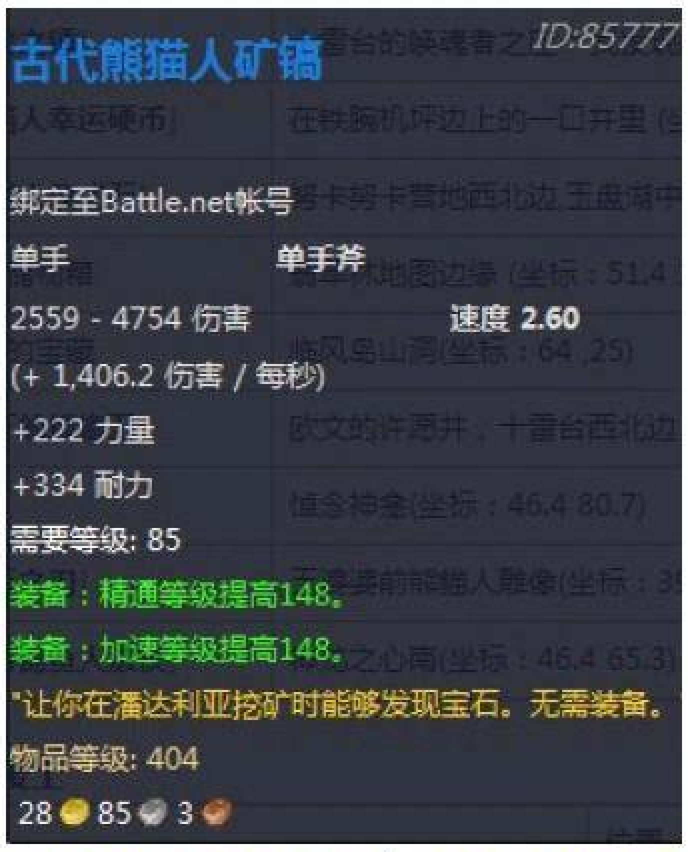


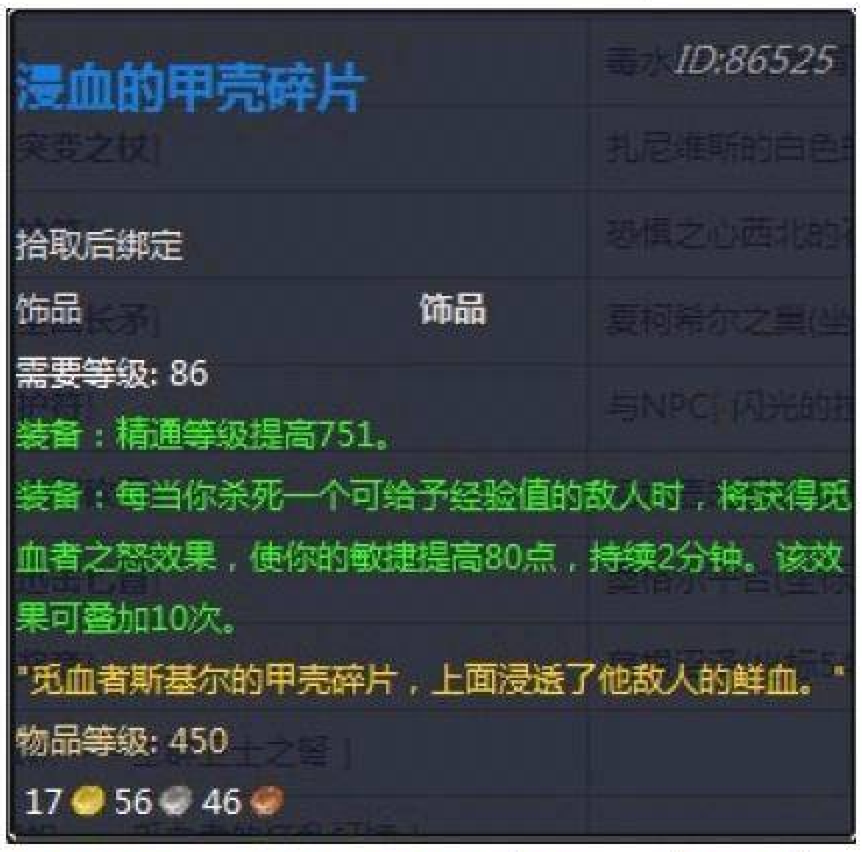
全新的坐骑总是能激发起部分玩家拥有的冲动。这次的翔龙坐骑样子非常拉风，还有云雾和雷电等细节。实在是值得入手的佳品。



剧情开门任务，也许没有那么史诗，但也被做的挺有气派







熊猫人家乡的宝藏遗物可以带来久违的探险的乐趣。在潘达莉亚大陆野外，玩家或许会偶遇各种遗迹。点出来，常常有惊喜。一般是价值连城的垃圾物品，也可能是独特的装备和好玩的东西。

勾引！浓妆艳抹讨好玩家。

虽然熊猫人是魔兽的世界设定中早就有的一个种族，但在国外一部分玩家看来，《熊猫人》资料片有明显的讨好中国玩家的嫌疑。

这种勾引从之前的幻化装备就已经开始。幻化装备不就是化妆术吗？原来长得什么样子已经无所谓了。漂亮的装备谁不喜欢，只要愿意花时间刷，各种经典的造型都可以永远延续下去。



这个树林的名字叫做『观海听涛』。其中有一个藏得很深的典故，和美国总统奥观海有关。相关细节自行探索挖掘。



不得不承认，魔兽世界还是很美的。





幻化的玩法吸引了大批外貌党成员，还有专门玩家COS各种大牌，像这个《暗黑3》野蛮人的扮演就惟妙惟肖。

黑龙王子与黑市

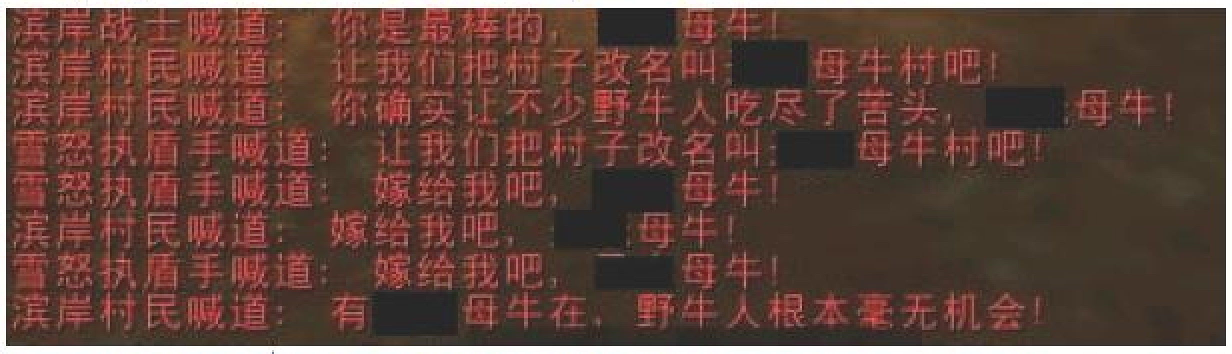
黑龙王子与黑市在游戏中的位置是正对面的。这两个家伙起到的作用也是类似的讨好玩家。

橙色武器每次只有一两个职业能爽到的情况，已经不适合了。现在的橙色武器，有了每个职业都可以用的版本。这是讨好所有玩家的绝妙注意。只需要花时间，只需要冲声望，再加上运气和积累，每个职业都可以玩到自己的橙色武器。

黑市的设定也是一个杰出的主意。这个市场可以让玩家有机会满足自己曾经一直想要却得不到的东西。黑市出售的宝贝有些可以让人回顾曾经一去不返的辉煌，有些可以让你缩短漫长的等待。这一切都只需要钱就行了。它的本质作用就是可以吸收金币，抑制金币的通货膨胀。



黑市，帮助你完成多年前的夙愿。只要你有钱。



某些场景战役中，NPC拍马屁的功夫很强大。

节操！只要留住你的心，我什么都愿意干。

如果说魔兽世界的小时候是一个傲娇的萌娃，现在它却为了留住玩家的心，做出了各种大胆的尝试。借鉴融合是好的传统，暴雪也一直有着采纳各家特长，融会贯通，为自己添彩的习惯。如果不在乎大家都早已经摔得份粉碎的节操，这样的变化其实还蛮让人欢喜的。

开心农场



开心农场乱入魔兽世界

熊猫人之谜为了摆脱任务“杀死8个XX，捡起10个YY”的老掉牙模式，也尝试引入新的任务。农场就是新增的玩家与NPC互动模式。这个过程不仅仅是玩家从对话中了解相关的故事或者人物关系，也可体会不同的游戏趣味。

在四风谷的半山，聚集了熊猫人大陆的各种专业烹饪大师。这里是烹饪玩家的进修圣地。他们不仅会教导玩家如何制作高级的食谱，还会卖基础的食材。这里还有阡陌客的声望可以培养。这个势力的声望，由解锁前置任务、种菜收菜、完成每日来逐渐提高。

这农田一开始每人只有4小块，最终可以拥有16快。还能饲养小动物。模式给人的感觉很像开心农场，但不同在于玩家只能看到自己的农场，别人无法偷取你的作物（好像乐趣少了一大半？）



这个繁华热闹的地方是熊猫人世界中的美食天堂。



烹饪的分支在熊猫人版本中也大大丰富。现在烹饪有6个分支系统，对应各种不同的属性提高。还有奇怪的玩具可以购买。最特色的就是这款可以掀翻的桌子。



有玩家发现，熊猫人浇水，居然是如此奇怪的动作。

小宠物PK



宠物PK和口袋妖怪看起来相似，其实还有点区别。

小宠物PK的板块做得非常精致。宠物阵型，技能特性，还有天气因素等细节一应俱全，让宠物战斗有相当高的耐玩度。而随机属性和精品宠物的稀有性，又能吸引到很多追求卓越的玩家。

其中最重要的玩点就是各种宠物的类型以及技能的伤害加成。玩家要特别关注自己的宠物类型是不是有压制性的种族优势，或者是被克制。另外宠物技能本身也有特别的相克。熟练掌握这些特点能帮助玩家在对战中取得优势。宠物的天气差别也是PK的另一个主要区别，特定的天气技能可以改变战场基础格局，组成专门特色的队伍。



种类	被动	简评
小动物	受到控场效果时间较短	初期作用小，PK时稍强
野兽	生命力低下时造成25%额外伤害	厉害的特技，特别是血多的后期
飞行	生命高于一半是，获得50%额外速度	取得绝大多数的先手，适合首发
野兽	受到DOT伤害减少25%	克制DOT，初期效果不好
人型	每回合攻击回复生命上限4%	普通击中就有吸血
龙类	对生命25%以下目标造成50%额外伤害	很强力的补刀斩杀宠物
魔法	一次性受到伤害不会超过50%生命	不可能被秒杀
元素	无视天气效果	克制天气队，在抓宠的时候也有好处。
机械	复活一次，恢复20%生命	春哥技能，相当实惠
不死	死后会复活一轮，回光返照无敌状态	不如机械强，但自爆用不错。





最后一个问题！曾经爱过，永远爱着。



恩，作为玩家，被讨好也是蛮好的一件事情。裹足不前的游戏是没有前途的。熟女又有熟女的美。只希望，在魔兽世界未来的路上，能有更多的创新和惊喜，不要熄灭了创意灵感的火苗，不要忘了她年轻时候的动人的活力，不要辜负了我们的青春。

我就是喜欢熟女怎么了？我就是喜欢人妻怎么了？越是成熟越是有味道越爱越喜欢啊。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

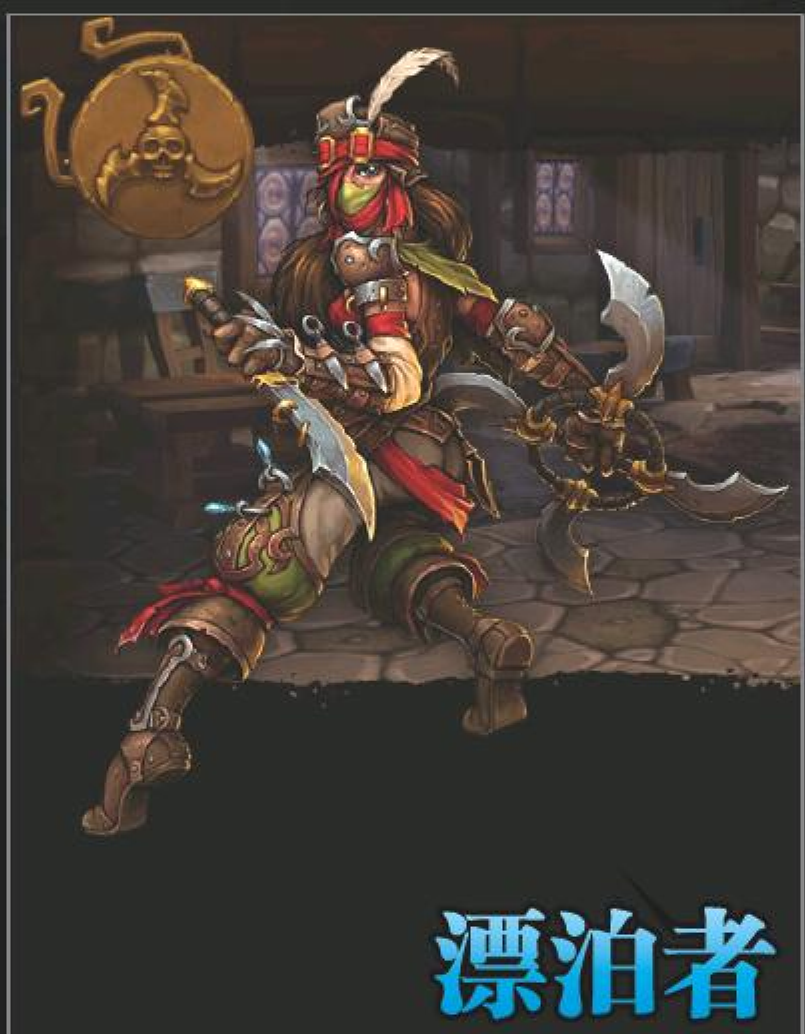


情报分析 四大职业玩法配点

编：小P羊　美：咖啡

仔细看过《火炬之光2》剧情动画的玩家想必知道这么个故事，火炬之光的危机仅过了数年，便有人偷走了奥达克的邪恶力量（也即《火炬之光1》的最终敌人），当时，赶去阻止阴谋的英雄们全被击败，而为了维系让世界保持平衡的六大元素，玩家所扮演的英雄们踏上了新的冒险旅途。

故事虽然很简单，却透露了一点，《火炬之光2》的职业与前作有所变化，前作中的三大职业——毁灭者、链金术士以及征服者并未在本作中出现，取而代之的是漂泊者、灰烬法师、狂战士以及工程师四个职业。当然，这并不妨碍喜欢弓手、法师、近战职业的玩家寻到自己的最爱。难点则是如何培养自己心仪的职业，毕竟，通过不同的技能配点，会培养出战斗风格截然不同的职业，这里便让我们一同加以分析吧。



漂泊者

在《火炬之光2》的世界里，漂泊者（也译为：异域行者）被设定为在世界各地流浪的赏金猎人，因为对冒险和追求，使这一职业拥有最多样化的技能和战斗手段，其所擅长使用的常规武器包括各式火枪、弓箭等远程攻击武器，以及能刀刀致命的匕首。



漂泊者聚气条：漂泊者攻击敌人会获得聚气，聚气值每增加到一定量，便会增加1%的躲避率、暴击率、施法速度以及攻击速度，在聚气条满值的情况下，最高获得10%效果。另外，当聚气条为0时，任何可以增加聚气的攻击都会附加晕眩特效及额外伤害。

配点建议

漂泊者的主属性是敏捷，原因在于敏捷可以提供漂泊者足够的闪避属性以及暴击属性，而这些属性对于使用枪械、弓箭等远程武器的漂泊者非常有利，同时，装备漂泊者的一些高级装备也需要比较高的敏捷属性。

这里建议在进行配点的时候，敏捷配点可以占7成左右，而多余的点数则可以根据你的技能偏好在法术、力量和体力之间加以分配。





特别要注意的是，堆敏捷点数，并不会使角色的闪避属性突破50%这个封顶限制（配上装备，角色的闪避值最高也就75%），同时，闪避收益在分配180点敏捷点数后开始呈现递减效果，而分配到300敏捷点数时会进一步降低收益（此时人物的闪避/暴击面板为43%），所以在分配敏捷点数的时候，建议最多加到300点敏捷便可以了，毕竟满级人物点数也只有区区的495点。

推荐流派

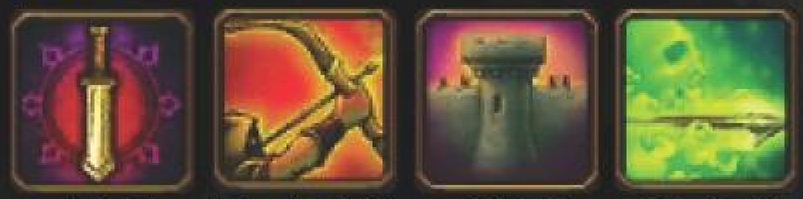
根据玩家偏好的武器和攻击技能，漂泊者可以搭配出双枪流、纯弓流、毒镖流等等。而目前，广受推崇的打法便是双枪流和毒镖站桩流了，这里便简要介绍下这两个主流玩法。

双枪流

这个流派的特点是具有单体输出高的优势，而且采用远距离风筝敌人的手段，还是比较安全的。但是双枪流也比较吃装备，“开

荒”期比较吃力，也缺乏清怪的AOE类技能。双枪流的主要打法，是利用“刃之契约”的效果，在技能作用范围内降低敌对目标移动速度和攻击速度，借此风筝敌人。而为了保证生存力，“远程武器专精”和“石之契约”这两个技能也需要点出，此外，为了弥补双枪流AOE能力不足的缺陷，可以补一点“毒液爆裂”这个技能。

核心技能



刃之契约　远程武器专精　石之契约　毒液爆裂（1点即可）

毒镖流

利用漂泊者的毒攻加成以及毒抗性少于物抗怪的特点，放弃普攻路线改走毒攻路线，而弹射飞镖不仅附带毒属性伤害的特色还拥有不错的AOE能力，所以成为这个流派的核心技能。要特别注意的是，毒镖流只用技能攻击敌对目标，为此任何与普攻有关的技能都无须学习，而为了达到比较理想的毒镖站桩式打法，在属性分配上，毒镖流也要注意不加力量，而是在闪避优先的基础上偏重于增加体力属性，此外，在武器选择上，最好选择毒杖+盾牌的组合，一方面增加毒攻，另一方面借助盾牌格挡来提高生存力。

核心技能



弹射飞镖　元素大师　石之契约　排斥巫术



远程武器专精



宝石镶嵌建议

在宝石的选择上，如果不是刻意走近战刺客流的话，防具上最好镶嵌加远程伤害8%的宝石，因为漂泊者在拥于较高的敏捷属性的时候，暴击率还是很有保证的，为此在武器上主要使用提升暴击伤害的宝石，而如果你培养的职业使用的是双枪战术的话，还可以镶嵌提升“处决”几率的宝石。此外，如果没有合适的吸血武器、装备的话，还可以考虑镶嵌一些吸血宝石来提升角色在精英难度下的生存力。

处决指的是，角色的双手同时装备了同一大类的武器时（包括双手各持一把单手法杖），有一定几率会触发同时用两把武器攻击的特技。以处决的方式杀死敌人时会有尸块飞溅的特效。



灰烬法师

最早由帝国殖民期的战争法师发展而来，均为受过最严格训练的施法者。灰烬法师可以操纵火焰、冰霜和雷电，和大菠萝里的法师很相似的是，这个法师职业也会瞬间移动自己甚至敌人。

灰烬法师聚气条：攻击敌人可获得聚气，在达到聚气满值状态下（持续约12秒），造成的所有伤害均提高25%，并且使用任何技能都不消耗法力。之后，聚气条清零。

配点建议

灰烬法师的主属性是专注（也译为智力），一方面，专注这一属性可以提升法师的法伤收益，同时，灰烬法师未来可以获得的两件伤害最高的传奇法杖，譬如单手杖“地球尖叫”、双手杖“无敌传奇”的智力要求都为346点。至于余下的点数，则最好用来分配在体力属性上，这不仅可以增加角色的生命值上限，同时也提升护甲值。当然也有另类点法，加敏捷以提升暴击率的，但这样可能会降低法师在精英难度下的生存能力，需要仔细斟酌。





推荐流派

灰烬法师的流派，基本上和其偏好的伤害属性有关，目前比较受欢迎的灰烬法师类型包括：纯火法师、纯冰法师、冰电双修法师这几类。在此，便特别介绍深得初心者欢迎的纯火流以及目前备受推崇的冰电双修流。

纯火流

这个流派，主要是利用“火焰风暴”具有的6秒内火焰伤害加成效果，配合其他火属性伤害技能诸如“岩浆巨锤”、“火焰炸弹”等技能来造成超高的火属性伤害。同时为了保命，冰系法术分支下的“冰冻瞬移”也是必须点出的技能，在战斗的时候，打法便是用瞬移和怪物进行周旋，再用“火焰风暴”作为主攻击手段，配合其他火焰系伤害技能作战。

核心技能

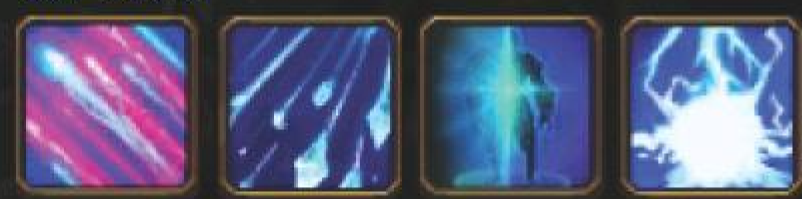


火焰风暴　冰冻瞬移（1点即可）　死神的恩赐

冰电双修流

利用“冰霜风暴”清小怪，并以电系技能“棱光弹”作为主输出手段，“棱光弹”的好处在于，该技能具有跟踪弹道的特性，可保证弹无虚发，同时还附带多种负面效果。此外，还可以点出电系的“雷霆核心”、冰系的“法杖支配”以及“虚空盟友”来进作为配合输出手段，以及提升攻击力的方式。

核心技能



棱光弹　冰霜风暴　冰冻瞬移（1点即可）　雷霆核心



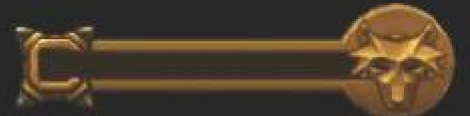
▲用岩浆巨锤砸怪

宝石镶嵌建议

在这里顺便一提，精英难度下最好还是选择法杖加盾牌的搭配，以此增加生存力（如果有信心也可以双持魔杖）。在宝石镶嵌上，因为后期套装可以提供足够的暴击率，为此武器上仍以镶嵌提升暴击伤害的宝石比较好，而其余部分则适合镶嵌提升减免伤害属性的宝石。当然，如果你觉得生存力不成问题的话，则可以酌情换上提升施法速度，提升伤害的宝石。



来自位于寒冷极地的瓦甘格部落的狂战士，同样是出于对冒险和挑战强敌的渴望，才出现在火炬之光。狂战士的力量来自狼神、巨龙、乌鸦之神这三种图腾，这一职业以近身肉搏为主要战斗手段，所擅长的武器，包括各式拳套和钩爪。



狂战士聚气条：攻击敌人会获得聚气，聚气满后便进入约狂暴状，并由第一次攻击开始计时的5秒内带来每次普通攻击必定造成暴击、范围技能增加暴击率、增加移动速度、增加攻击速度的效果。狂暴状态结束后，聚气条瞬间清零。

配点建议

狂战士在配点方式上，主要有两种，其一，是主加力量辅加体力，这种配点方式的狂战士在战斗中主要采用技能攻击敌人。而如果你准备采用钩爪平A流的方式作为主要的输出手段的话，就需要主加敏捷了，否则的话，不出暴击，伤害会相当的难看。





推荐流派

同打法多样的漂泊者以及可以利用“瞬移”猥琐磨死任何敌人的法师相比，也许你会以为狂战士只有双手各配拳套与怪物近身肉搏，但事实上，目前也有一个非主流的玩法是手持加农炮用远程攻击技能来进行战斗。这里便为大家介绍包括电爪平A流和法师流这两类不同的战斗方式。

平A流

这套打法的核心思想，是利用“血之饥渴”这个近身攻击暴击后可触发百分比吸血技能来确保续航能力，平用附带电系伤害和溅射效果的“风暴之爪”来作为主要的输出手段。走电爪平A流的话，就要像之前所提到的那样，主加角色的敏捷属性以提高闪避率了，配合“战争重旗”的闪避加成可以撑到75%全局闪避上限（靠堆敏捷属性点只能获得50%闪避上限），这无疑大大提高了生存力。这里，同时要提醒一点的是，狂战士虽然看起来是近战肉搏职业，但他并不是你想像中MT，这一职业没有吸收伤害的技能，就算可以吸血也不能冲怪堆。

核心技能



血之饥渴　风暴之爪　战争重旗　冰盾

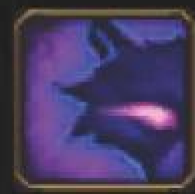
远程流

这套打法总体上以技能输出为主，打法的思路是利用“群狼拳”攻击敌人，同时借助“战争重旗”的回蓝效果保持续航力，而在辅助技能的选择上，则通过召唤“影狼”来回血，以及通过“嚎叫”来降低敌人的移动速度、攻击速度并提高敌人承受的伤害效果。这里要注意的是，在没有点出“战争重旗”的时候，千万不要点过多的“嚎叫”，以免造成蓝条不够的尴尬情形，此外，在武器的选择上，可以采用带有击退、击晕效果的加农炮，打怪的时候，只要背靠墙壁，把怪集中到自己正前方的距离，就可以不断击退、击晕敌人并用狼群攻击它们了。

核心技能



群狼拳　战争重旗　冰盾　嚎叫



影狼





▲站角落的远程流狂战士

宝石镶嵌建议

在宝石镶嵌方面，双持爪套战斗的狂战士要注意，游戏中大多数技能伤害都以右手攻击来计算。所以右手武器必须镶嵌提升物理攻击的宝石，而左手武器可以根据情况来搭配提升攻速、属性伤害的宝石。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

在高科技护甲和魔尘的助力下，工程师们成为相当出众的战士，并能施放出毁灭性的冲击波。和狂战士相比，工程师这个职业倒是更像前作中的野蛮人，这一近战职业既可以挥舞巨大的双手武器对敌人造成伤害，也可以走剑盾流，甚至使用大炮和召唤发条机器人作战。



工程技师聚气条：攻击敌人会获得聚气，聚气条分5个聚气点，工程师的大部分技能会随聚气点提升而获得加成，个别技能在有聚气点的时会触发技能的额外特效并在发动特效时消耗对应的聚气点数。工程师停止攻击后，聚气值将慢慢减少。

■配点建议

和狂战士有一点相似，工程师可以按照常规以主加力量辅加体力的方式配点，也可以多分配一些专注点数，来获得魔力值的提高，便于更随心所欲地施放“余烬地震”这类效果出众的AOE技能。此外，也有2点专注、2点敏捷、1点体力这样分配属性点的大炮流打法。玩家可以根据自己偏好近战，还是远程使用技能攻击来进行选择。





■推荐流派

目前，工程师的玩法包括主加“余烬地震”的地震清怪流，手持大炮的大炮流，以及比较传统的剑盾流。这里同样为大家介绍两种玩法的技能分配思路。

大炮流

利用大炮射程远，具有穿透散射且带失明效果的特点来进行战斗。同时，配合这一战斗



▲大炮流工程师的华丽特效

思路，来点满“巨型武器专长”技能（提升包括加农炮在内的巨型武器攻击力的同时，还有几率击晕敌人）、电火之配、加农冲击波以及齐射技能。余下的点数，可以适当分配给治疗机器人、蜘蛛地雷、机枪机器人等几个辅助手段上。

核心技能



巨型武器专长　电火支配　加农冲击波　齐射

剑盾流

这一类型的工程师，以突出生存能力为主。因为输出能力不高，单独游戏的话并不是很好，但是组队联机和输出系职业搭配的话就很有乐趣了。在技能选择上，吸收伤害的“力场”，恢复生命值的“治疗机器人”以及可带来晕眩效果的“地震猛击”以及被动技能“剑与盾”、“命运的庇护”都是优先加满的技能，如还有多余点数可酌情加“超负荷”、“蜘蛛地雷”等技能辅助攻击。

核心技能



力场　治疗机器人　地震猛击　剑与盾　命运的庇护

■宝石镶嵌建议

因为目前工程师的主流玩法以大炮流为主，为此宝石镶嵌可以考虑增加爆伤、攻速方面的宝石，如果蓝和敏捷属性不够的话，也可以酌情镶嵌击中回蓝以及增加敏捷的宝石。

关于宝石合成

之前在介绍职业的时候，提到过各职业的推荐镶嵌宝石，最后也特别介绍几个常用的宝石合成公式。

合成物品	合成结果
4件绿色装备	碎裂的宝石
4件蓝色装备	黯淡的宝石
4件金色装备	普通的宝石
2个低级宝石	1个高1级宝石
4个低级宝石	1个高2级宝石



编：小P羊　美：咖啡

火炬之光2 TORCHLIGHT II

三系技能书大全

《火炬之光Ⅱ》中，角色和宠物可以通过阅读技能书卷，来获得各式各样的技能。游戏中可供学习的技能有数十种之多，而且按照类型来分，还有主动技、被动技以及召唤技三个类别，挑选最最合适的技能武装角色和宠物，无疑会令你如虎添翼！这里便让我们一睹游戏中的各式技能书卷。

被动技能

	书卷	习得等级	作用
	肾上腺素爆发I-III	Lv10，Lv32，Lv50	受到攻击有15%机率增加10%/15%/20%攻速、移速持续4秒（10秒CD）
	集中I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	加快法力恢复速度
	冒险I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	增加8%/16%/24%/32%/40%/48%药水效能、1%/2%/3%/4%/5%/6%经验和名声收益、减少死亡惩罚（宠物学习无效果）
	装甲精通I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	-1/-2/-3/-4/-5/-6护甲装备需求 并提升4%/8%/12%/16%/20%/24%护甲值
	讨价还价I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	降低商人、强化师、赌徒出售物品的价格，并提高3%/6%/9%/12%/15%/18%贩卖东西的价格（宠物学习无效果）
	格挡I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	提升2%/4%/6%/8%/10%/12%盾牌格挡率（宠物学习无效果）
	双持专精I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	提升6%/12%/18%/24%/30%/36%双持武器时的伤害（宠物学习无效果）
	奥术专精I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	提升4%/8%/12%/16%/20%/24%魔杖、法杖伤害，并-1/-2/-3/-4/-5/-6法师对装备的需求（宠物学习无效果）
	武器专精I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	增加4%/8%/12%/16%/20%/24%近战武器的伤害，并-1/-2/-3/-4/-5/-6近战武器需求（宠物学习无效果）
	训兽专精I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	增加4%/8%/12%/16%/20%/24%宠物、仆从的威力、护甲并降低8%/16%/24%/32%/40%/48%宠物回程时间（宠物学习后仅减少回程时间）
	射术专精I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	-1/-2/-3/-4/-5/-6远程装备需求， 并提升4%/8%/12%/16%/20%/24%远程伤害（宠物学习无效果）
	宝藏猎手I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	增加3%/5%/8%/10%/13%/15%掉宝率和金币获得量（宠物学习无效果）
	意志力I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	增加25%/30%/35%/40%/45%/50%对减速和定身的抗性

主动技能

	书卷	习得等级	作用
	震荡波	Lv1	发出向外扩散的震荡波，粉碎脆弱目标并有几率破坏盾牌，CD：5秒，法力消耗：0（宠物学习CD：10秒）
	乱丢炸弹	Lv1	丢五颗炸弹造成10%武器伤害，CD：1秒，法力消耗：0
	爆炸圆盘	Lv1	发射会爆炸的火焰飞盘击退目标，并造成火焰伤害，CD：0秒，法力消耗：8（宠物学习CD：7秒）

	书卷	习得等级	作用
	驱退	Lv3	附近敌人被一阵强风推开，CD：0秒，法力消耗：7（宠物学习CD：3秒）
	黏性补网	Lv8	发射一个黏性网使敌人在3秒内无法移动，CD：8秒，法力消耗：25（宠物学习CD：16秒）
	蜂群	Lv13	放出蜂群，每秒造成30-60点物理伤害并持续10秒，有40%机率使目标逃跑1秒，CD：15秒，法力消耗：15（宠物学习CD：30秒）
	乱舞I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	+30%施法者的攻速、施法速度，持续10/12/14/16/18/20秒，CD：60秒，法力消耗：28/46/63/81/97/116
	吸血之触I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	普通攻击偷取敌人5/11/16/22/27/33生命值，CD：30秒，法力消耗：13/21/29/37/44/53
	元素强化I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	提升施法者25%的元素伤害，CD：12/16/20/24/28/32秒，法力消耗：8/21/29/37/44/53(宠物学习CD为24/32/40/48/56/67秒)
	元素护甲I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	+7/+19/+33/+48/+64/+81施法者元素护甲，持续60秒，CD：60秒，法力消耗13/21/29/37/44/53
	火球暴弹I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	发射一颗缓慢的火球最后引发爆炸，造成56-93/216-360/496-827/933-1555/1519-2531/2445-4075火焰伤害，CD：5秒，法力消耗：13/21/29/37/44/53（宠物学习CD：7秒）
	冰球暴弹I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	发射三颗冰球，爆炸后3米范围内被冻结6/7/8/9/10/11秒并受到36-102/329-973/1304-3896/3690-11061/8270-24790/17864-53592冰冻伤害，CD：10秒，法力消耗：28/46/63/81/97/116
	加速I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	增加施法者8%/12%/16%/20%/24%/28%移速，2%/3%/4%/5%/6%/7%攻速，持续12秒，CD：12秒，法力消耗：18/29/40/52/62/74（宠物学习CD：30秒）
	群体治疗I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	治愈施法者和所有同伴，恢复308/692/1076/1460/1818/2228生命值，持续4秒，CD：30秒，法力消耗：28/46/63/81/97/116
	自我治疗I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	恢复角色自身308/692/1076/1460/1818/2228生命值，持续4秒，CD：30秒，法力消耗：13/21/29/37/44/53
	报应I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	召唤复仇反弹10%/14%/18%/22%/26%/30%对施法者造成的伤害，持续12/16/20/24/28/32秒，CD：32秒，法力消耗：8
	火轮I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	发射火轮对敌人（最高等级为3个快速火轮）造成102-130/396-504/910-1158/1711-2177/2784-3543/4483-5705火焰伤害，CD：5秒，法力消耗28/46/63/81/97/116（宠物学习CD：7秒）
	沉默I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	沉默4/5/6/7/8/9米范围内敌人，使其在6/7/8/9/10/11秒内无法使用大部分技能，CD：10秒，法力消耗：13/21/29/37/44/53（宠物学习CD：30秒）

召唤系技能

	书卷	习得等级	作用
	召唤骷髅弓箭手I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	招唤3/4/5/6/7/8只无法移动的骷髅弓手（每升一级增加8%物理伤害）攻击敌人，持续16/17/19/20/21/22秒，CD：30秒，法力消耗：28/46/63/81/97/116（宠物学习CD：60秒）
	招換血殭尸	Lv1	召唤一只血殭尸攻击敌人，血殭尸会随玩家等级提升增加物理伤害，持续8秒，CD：30秒，35秒召唤时间，法力消耗：28（宠物学习CD：120秒）
	召唤骷髅战士I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	招唤一只骷髅战士攻击敌人（每升一级增加10%物理伤害），持续35/37/45/50/55/60秒，CD：8秒，法力消耗13/21/29/37/44/53（宠物学习CD：60秒）
	召唤中毒殭尸I-VI	Lv1，Lv16，Lv31，Lv46，Lv60，Lv76	招唤一群中毒殭尸来让您的敌人中毒，持续42秒，CD：30秒，法力消耗：28/46/63/81/97/116
	召唤小恶魔I-V	Lv5，Lv25，Lv40，Lv60，Lv80	招唤幽冥小鬼攻击敌人，幽冥小鬼随技能等级提高增加沉默敌人的几率，持续30秒，CD：45秒，法力消耗：13/25/37/49/70

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

维德兰大陆钓鱼和附魔师的秘密

钓鱼

和前一作相同，《火炬之光2》依然保留了“钓鱼”这一休闲玩法。通过钓鱼不仅能够获得各类具备宠物变身功效的鱼饲料，还能得到可贩卖高价的金鱼以及各类装备。



变身怪物的宠物

钓鱼的方式

在《火炬之光2》里钓鱼，玩家只需找到并点击位于城镇或野外水源区域的钓鱼点便能进行钓鱼了。一般城镇中的钓鱼点可以无限次钓鱼，而野外钓鱼点则会给出钓鱼限制方面的提示。



城镇内的钓鱼点



尚能钓鱼三次的野外隐藏钓鱼点



除了钓鱼以外，更便捷的方式其实是炸鱼，炸鱼方式也是先点击钓鱼点，身上有炸药的时候，会出现使用炸药的提示

需要注意的是，炸鱼只能在野外鱼点才能进行，虽然通过这一途径获得鱼很方便，但是获得的鱼的总数比传统方式来要少一些。

各式鱼饲料的效果

游戏中，获得的鱼饲料是只能供宠物食用的，方法是移到宠物包裹内右键使用。使用鱼饲料后，不但会带来变身效果，一些鱼饲料还会让宠物获得战斗优势技能。需要注意的是，寻常的鱼饲料都有变身时间限制，不过比较稀有的巨型鱼拥有永久变身的效果，直到你重新登录游戏。这里，也特别罗列各种鱼及其食用效果。

电鳗 火鱼 冰霜天使 毒鱼	随机变形（3分钟）
巨大电鳗 巨大火鱼 巨大寒冰天使 巨大毒鱼	随机变形（15分钟）
鲶鱼 狗鲨 巨型电鳗 巨型火鱼 巨型冰霜天使 巨型毒鱼	随机变形（永久）
螃蟹蛋、巨大蟹卵、巨型蟹蛋	变形螃蟹并获得重甲效果（5分钟/15分钟/永久）
战猪、巨大战猪、巨型战猪	变形战争怪兽并获得高伤害效果（5分钟/15分钟/永久）
飞鱼、巨大飞鱼、巨型飞鱼	变形沼泽飞虫并获得沉默能力（5分钟/15分钟/永久）
隧道鲨 大型隧道鲨 巨型隧道鲨	变形鼹鼠怪并获得击晕能力（5分钟/15分钟/永久）
豺之低语、巨大豺鲈 巨型豺巴斯鱼	变形狐狼附带毒效果（5分钟/15分钟/永久）
大嘴黑鲈鱼 大口鲈鱼 巨型大嘴巴斯鱼	变形宝箱怪获得出色伙伴效果（5分钟/15分钟/永久）
骨鱼、大北梭鱼 巨型梭鱼	变形骷髅并获得破甲能力（5分钟/15分钟/永久）
沼泽鲈鱼、大型沼泽鲈鱼 巨型沼泽鲈鱼	变形狼（3分钟/15分钟/永久）

 吸血蜘蛛的卵	变形吸血蜘蛛获得攻击吸血给主人的效果（5分钟）	 虹色莫里鱼	+25%暴击率、+100%的火、冰、电、毒伤害（5分钟）
 狂暴鱼	移动和攻击速度+33%（5分钟）	 巨无霸鱼	变形巨魔并获得得力伙伴效果（3分钟）
 金鱼	只供出售，售价1434（无技能加成情况下）	 网鱼、大网鱼  巨型网鱼	变形蜘蛛并获得吐网困敌的能力（5分钟/15分钟/永久）

附魔师

对于追求强大装备的玩家而言，附魔是必不可少的一个程序，而要附魔就必须寻找游戏中的附魔师了。

附魔师强化分类

在《火炬之光2》中，附魔师的形象是穿着冒险服的小浣熊，头顶还有闪电标示。这些小浣熊拥有各自的名字以及不同的强化能力，有关这点可以透过小浣熊名字前的称号看出。

附魔师的类型主要分以下四类：

元素类附魔师，附魔的内容包括：物理、火焰、冰冻、闪电、毒素方面的附魔

属性类附魔师，附魔的内容包括：力量、敏捷、专注、体力方面的附魔

镶孔类附魔师，附魔的内容为增加装备上的镶孔数

全能类附魔师，给装备随机附加所有可能出现的属性

所以，如果你的目标是给装备附加基本属性、打孔或其他什么类型的，就要找到对应的附魔师。

在《火炬之光2》中，玩家在游戏第一幕的地下城——奴隶者枷锁（Slavers'Den）中，会营救出一名附魔师Malo，这位附魔师是游戏中的城镇附魔师，他会为玩家提供基础属性的附魔，但是因为其头衔不过是一个见习附魔师，所以只能对每件装备附魔1次。

而在游戏的第二幕中，主城附魔师则由泽拉菲斯（Zeryphesh）的Rufio所替代，其能力和Malo其实相差无几，只是能对每件装备多附魔一次。事实上，这个游戏的附魔师大部分都随机在维德兰大陆各地游荡，而真正的高手正是那些在野外游荡的附魔师！好在，有些附魔师还是有比较固定的出现地点的，这里便为大家列举一二。

最后也顺便介绍一个刷附魔师的小窍门，乌鸦小径是一个区域不算太大但有各类附魔师出没的地图，如果你不想调用控制台命令作弊的话，可以刷此地图来寻找附魔师。



附魔师	单件装备最大附魔次数	附魔效果	可能出现位置
Vaneez	毒素附魔（附魔2次）	护甲：毒素抗性及毒伤反弹；武器：毒素伤害及5秒内毒性DOT伤害	盐地荒原的沉船墓地
Mooritz	火焰附魔（附魔3次）	护甲：火焰护甲及火伤反弹；武器：火焰伤害及5秒内持续灼伤	白骨画廊1层、废弃墓穴2层、55-65级地图卷轴1层（诅咒墓穴）
Filip	幸运附魔（附魔3次）	金币、魔法装备寻获加成及经验加成附魔	随机
Farquez	高级毒素附魔（附魔3次）	护甲：毒素抗性及毒伤反弹；武器：毒素伤害及5秒内毒性DOT伤害	乌鸦小径、废弃墓穴1层
Garbahd	魔法附魔（附魔2次）	护甲：减伤、施法速度、格挡率、武器伤害提升、移动速度提升（仅限鞋子）；武器：施法速度提升、5秒内随机元素DOT伤害、击中第二目标伤害提升、双持伤害提高、降低失误率	元素绿洲2层、分裂战场
Jurick	打孔（附魔2次）	给装备打孔（已有2孔的装备不能打孔，已有1孔装备只可打1孔）	元素绿洲1层、乌鸦小径、废弃墓穴2层、真菌洞穴2层、霜害峡谷
Borris	基础附魔师（附魔3次）	护甲：随机主属性提高	白骨画廊2层、掠夺港湾、废弃墓穴1层、废弃墓穴2层、48-55级地图卷轴1层（诅咒墓穴）
Greezo	高级魔法附魔（附魔3次）	护甲：3%随机元素伤害提高、1%全伤害提高、魔法值提高4-5点、91点生命、8点主属性提高、每秒从身周3米内的怪物处吸取29HP	地图卷轴
Telsor	电系附魔（附魔3次）	护甲：电系护甲及电伤反弹；武器：电系伤害及5秒内持续电伤	坍塌的神庙2层、白骨画廊1层、55-65级地图卷轴2层（诅咒墓穴）、废弃墓穴1层
Fondo	全类型附魔（附魔3次）	所有类型的附魔	白骨画廊2层
Panosh	冰系附魔（附魔3次）	护甲：冰系抗性及冰系伤害反弹；武器：冰系伤害及5秒内冰系DOT伤害并有机会冰冻敌人	霜冻高原、地图卷轴1层（被掠夺的诅咒墓穴）
Karkozi	基础附魔师（附魔4次）	护甲：随机主属性提高	裂颅峡谷、白骨画廊2层

文：跳阿玛　编：小P羊　美：咖啡

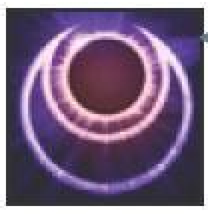
月光下的刺客 皎月女神



皎月女神戴安娜是LOL的第102位英雄

本期要介绍的英雄是LOL玩家中人气颇高的“女神”黛安娜（国服被称为月女），黛安娜算得上是位实力超群的中单APC，但不同于一般的中路英雄，她可是个突进型刺客，甚至可以胜任打野和上单位置。作为中单型AP，黛安娜的技能耗蓝相对不高，加上被动总共5个技能中有4个是和攻击输出有关，并且自身还拥有两段并自带伤害的护盾技能，Q新月打击配合大招R的月神冲刺可以立即重置大招的CD从而使用下一发大招R。并且黛安娜的技能法伤加成也颇高，相比英雄联盟中路的老牌AP刺客阿卡利和卡特有过之而无不及。最值得一提的是，黛安娜的出装及操作要求并不算高。

黛安娜技能分析



月银之刃　被动技能

黛安娜的攻击速度提高了。每发动三次攻击都会顺劈附近的敌人，造成20/25/30/40/50/65/80/95/110/125/140/155/175/195/215/240/265/290（+0.6法术加成）额外的魔法伤害。

解析：这是黛安娜的一个高输出核心技能，千万别小看了这个被动技能，它会随黛安娜的每次升级而提高基础伤害，并且能够获得0.6的AP加成。试想一下18级拥有400法伤的黛安娜，每第三下普攻就可以带来一个290+400*0.6=530点魔法伤害的AOE被动。但召唤师们千万不要为了这个被动而去叠攻速。

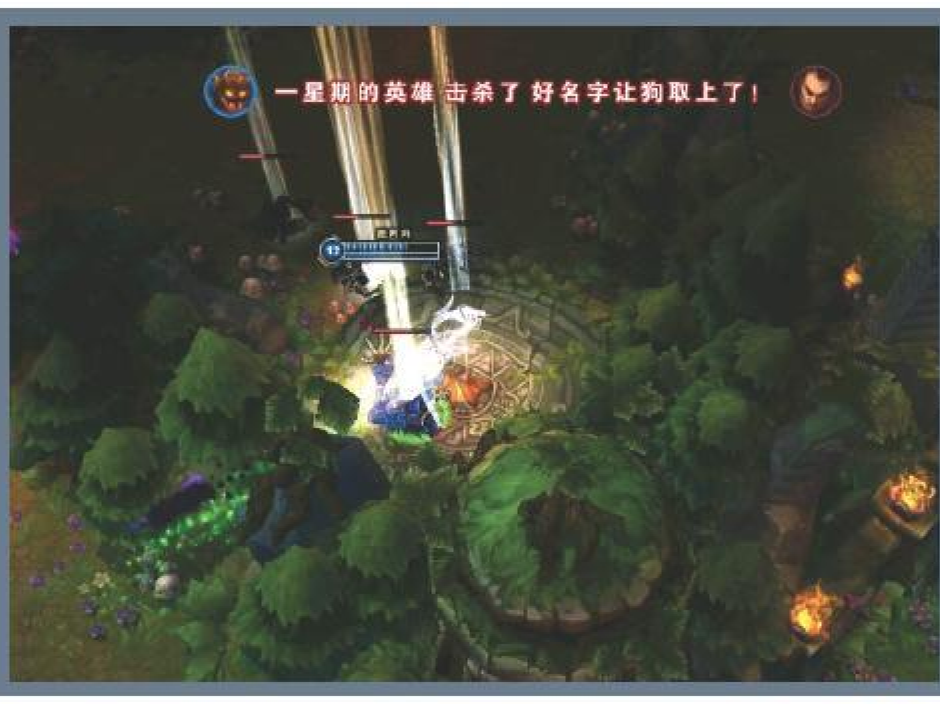


新月打击　主动技能，热键：Q

释放一支带有月亮能量的箭矢，对弧形范围内的敌人造成70/110/150/190/230(+0.7)点魔法伤害。被攻击的敌人会受月光效果影响，暴露他们的位置3秒。

冷却时间：10/9/8/7/6秒　施法消耗：55法力值　施法距离：400-800

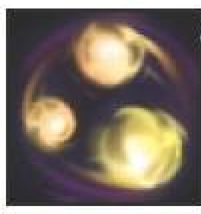
解析：黛安娜主要的线上技能，拥有不错的伤害和永恒不变的55耗蓝，其施法图十分独特，是一个弯型的轨迹直到最后的一个爆炸圆圈。其影响范围就是此行径路线上所有的敌方单位，并且敌方目标被几种后悔带上一个月光的效果，持续3秒，月光的用处一是可以用来获得敌方视野（隐形单位也可以看见），二是可以配合后面的大招R技能月神冲刺，进行2段突进。



新月打击配合被动技能可以迅速让黛安娜清理中路两边的野怪来扩充经济。



新月打击在后期配合大招R可以形成连击。



苍白之瀑　主动技能 热键：W

黛安娜制造三个旋转光球，接触到敌人后发生爆炸，每个光球造成20/34/48/62/76(+0.2 法伤加成）点魔法伤害，持续4秒。

她也会获得一个临时护盾，吸收55/80/105/130/155(+0.4 法伤加成）点伤害。这个护盾会在三个光球爆炸后刷新。

冷却时间：10秒

施法消耗：60/70/80/90/100法力值

施法距离：200

解析：W技能是黛安娜可攻可守的一个技能，其释放后会为黛安娜形成一个吸收伤害的护盾，并同时形成三个光球，会对靠近戴安娜的敌方单位造成伤害，一旦三个光球全部爆炸后还可以重新刷新一次护盾的效果。这个技能可以用来清兵杀敌，逃命自保。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


团战时只要CD一到就开启W，吸收伤害时并造成伤害。


如果黛安娜在团战中消耗将死，你也已经成功为队友吸收了大量的伤害。


熟练使用新月打击可以让6级后的黛安娜疯狂拿人头



月之降临

主动技能，热键：E

黛安娜将附近所有敌人拉至身边，并使其移动速度降低35/40/45/50/55%，持续2秒。

冷却时间：10秒　施法消耗：60/70/80/90/100法力值　施法距离：200

解析：这是黛安娜的一个半控技能，类似于断头台德莱厄斯的拉人，但相比之下，黛安娜的E距离偏小，是一个正圆的影响范围。玩家可以用它来控制对方走位，阻挡对方逃跑或者在团战时切自己的后排。同时，在单杀时，E技能也会为黛安娜带来更多的输出时间和其他技能的冷却时间。


单杀时可以用Q+R+W+E+R+Q的套路


团战时，由于黛安娜拥有护盾往往是最前排，这时E技能可以阻挠对方切入本队后方的ADC。



月神冲刺

主动技能，热键：R

黛安娜变成复仇之月的活化身，传送到敌人身旁并造成100/160/220(+0.6)点魔法伤害。传送到受新月斩影响的目标身旁时，新月突袭没有冷却时间。

冷却时间：25/20/15秒　施法消耗：50/65/80法力值　施法距离：800

解析：大招技能，也是一到6级后疯狂拿人头的突进技能。


Q+R+R的两段突进让对方中单AP只要中了一发新月打击就可能归西。


合理运用Q+R技能有时可以让黛安娜在野区用野怪作为台阶进行逃生

英雄技能综合解析

技能升级顺序：LV1升级Q，LV2升级W，LV3升级Q，4级才点出E，随后优先加满Q，其次便是W，E最后点满，有大加大。

推荐召唤师技能：闪现+点燃/虚弱

推荐符文：红色以法术伤害和发穿为主，黄色可选择成长生命，蓝色则是成长法伤或者是固定魔抗，精华可以在法术伤害、法术穿透、移动速度中选择其一。（作为众单型近战\刺客英雄来说，个人觉得移动速度精华非常不错）

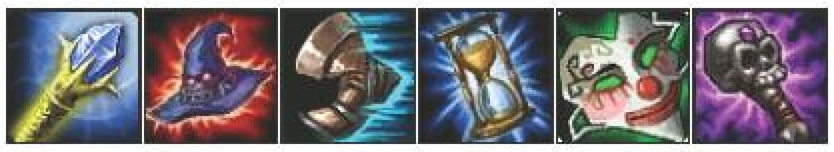
黛安娜的技能COMBO

6级开始，黛安娜的技能COMBO真正成型！顺序为Q的新月打击击中敌方，迅速使用R的月神冲刺来对突进对手，随后开启W并开始利用平砍和被动消耗对方生命，随后在敌人走到自己一定距离外使用E月神降临，将对手再一次拉到自己身边并继续利用普攻来触发被动消耗对方血量，这时尽量不要使用第二发R月神冲刺，而是等第二发新月打击的CD到，让敌方再次受到新月打击后，连续第二次和第三次的使用月神冲刺来结果对手。这也是黛安娜理想状态下最高的技能COMBO组合了！

出装攻略

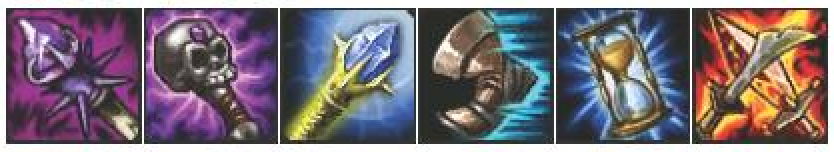
黛安娜和暗影之拳以及男刀锋塔隆一样，是个前期较为强势的英雄，其出装可以在初期堆法伤和法穿为主，同时由于其每次突进都会到敌方的人堆中，所以还得有一定的防御能力。这样，幽魂面具及深渊法杖都是其核心装备。同时如果前期的经济发育够好，那早早的出根时光杖也是非常不错的选择。在大后期，黛安娜可以选择使用灯笼来提高自己的输出和生存，或者出个冰杖在团战时提供更多的控制，甚至可以出个巫妖之祸来让自己的每发平砍和被动变得更加犀利。

经典出装



黛安娜走中路时，最优先的装备一般是法穿鞋。这件装备能够提供黛安娜更多的移动速度和法术穿透，从而让刚到6级的黛安娜可以迅速秒杀对手并有更多的机会追击。此后，幽魂面具、深渊权杖也都是可以一边强化自己装备一边提供不错的防御性能的好装。之后配合冰杖给团队带来更多的控制并让自己变得更肉，最后出沙漏和帽子，让自己的伤害和存活变为极致。

跳阿玛出装



这套装备属于顺风装备，让黛安娜成为一个疯狂杀手的出装，其核心为时光与冰帐带来的丰厚生命值，配上沙漏的短暂无敌及深渊权杖的魔抗。同时在QWR的技能伤害之外，巫妖之祸可以进一步强化黛安娜平砍及被动伤害，做到就算不放技能也能秒人的DPS！


敌方仓皇逃跑时，黛安娜短CD的Q和R会让对方彻底团灭

文：CLDL 编：小P羊 美：咖啡



眩晕！新手须知的控制神技

前言：在之前的LOL栏目里，曾为大家介绍过压制、恐惧以及嘲讽这三类控制神技。其实，除了这几类控制技能以外，眩晕也是诸位LOL玩家们必须熟知的控制技能，而本期主要讲的便是眩晕。

眩晕的效果是可以使目标英雄在原地动弹不得，并且无法使用任何技能和召唤师技能（净化除外），简单来说这段时间内这个人就是个废人。为此，眩晕是个不折不扣的强控技能。在LOL中，会眩晕的英雄太多了，笔者一共找到27个，如有遗漏还请各位多多包涵。限于篇幅问题，这次不再一一介绍会眩晕技能的英雄们，而是把眩晕技能分成了几个类型来分析。

点控型指向晕



有一圈白光的安妮意味着晕攒好了（特殊皮肤为黑圈）

这一类眩晕技能是最容易操控的，只要选中目标，并在技能范围内施放技能即可。拥有这类技能的英雄包括宝石骑士、塞恩、潘森和安妮等。宝石骑士和塞恩就不多做解释了，gank时候的先手技能NO.1，简单有效。潘森的晕和宝石骑士以及塞恩的差别就是他自身会跳到目标身边（同时刷新被动）。所以使用的时候要注意安全，千万别跳到人堆里，而安妮的晕是需要她的被动施法层数累计的，施法四次后第五个法术就会眩晕目标。之所以将其归类到点控里是因为她的Q配合被动就是定点晕，当然，在安妮拥有晕的时候使用W以及R技能是可以群晕的。


符文水晶与黑暗的宝石骑士

攻击附带型晕


野兽之灵

这类技能在你主动开启后不会立刻生效（一般会有一些动画效果，比如武器发亮什么的），在你普通攻击攻击到下一个目标时目标会被眩晕——也就是说开启效果后，你下次打谁谁晕，所以千万别手贱去打小兵哦！拥有这类技能的英雄包括：野兽之灵、鳄鱼和卡牌。其中野兽之灵开启巨熊姿态后附加的加速效果可以使其更易晕中敌人，而鳄鱼就有点尴尬，因为他的E虽然可以二段攻击但是攻击距离不够长，而且一段没有打到人就无法二段，故而只能作为后手控制或者自卫技能来使用。至于卡牌，则是在抽到金牌后的下次攻击会眩晕敌人，同时，！卡牌也是这类眩晕技能中唯一一个远程英雄哦！


抽黄牌晕人很考验眼疾手快

线性眩晕

这里眩晕控制技能包括单体和群体类型。具体特点就是它的施法指示是一条直线，你的技能会沿直线扔出，眩晕路径上碰到的英雄或单位，拥有此类控制技能的英雄包括阿木木、寒冰射手、琴女等。木木的Q是切入技能，主要是和大招形成连招，眩晕的意义只有在前期gank时比较有用，后期切入效果大于眩晕。这个技能只会眩晕遇到的第一个人，无论英雄或

者小兵，所以要看准了放。机器人和木木差不多，只不过一个是自己勾过去，一个是把别人勾回来，但他的勾回效果其实也是控制技能，而且作用远远超过回来时的1秒晕。眩晕效果只不过是附带而已，其目标也是触碰到的第一个单位。

寒冰射手的晕是全英雄联盟最容易也是最难放好的一个技能。如果你只需要造成眩晕的效果，那很容易，对着敌方英雄的脸扔个R就是，但是如果你要达到全英雄联盟最长的3.5秒眩晕而拯救世界的话，那就需要很高的技术含量和运气了，一般来说全图技能超过2个屏幕命中对手的运气成分占了80%，意识和预判只有20%，所以，“爱射”这个大飞行1个屏幕多点晕中人也就足够了，不必冒险从很远的地方发出。

“猪妹”和琴女的大招晕是非常好用的直线施法，其中，猪妹的R会在第一个触碰到的英雄面前爆炸，冰冻（其实就是变相的眩晕）周围大范围所有人。索娜是强制对方英雄跳舞，这两个技能都是团战的先手技能，也即中招的敌人越多，赢得团战的胜率越大。



“猪妹”瑟庄妮的大招



阿木木丢绷带



特殊型眩晕

接下来就要谈到一些需要达成特殊要求才能眩晕的技能了。具体英雄包括：冰鸟、波比、凯南、女刀锋、维恩、维克托、维嘉、莫甘娜和泽拉斯。

■撞墙晕

维恩和波比是同一类型的，把人击飞，如果撞到墙那么就会眩晕，所以要求就是你击飞的距离内有障碍物，如果撞到那么击飞效果停止，目标眩晕。



被维恩晕住基本就交代了

■预判型晕

大头、冰鸟和维嘉的眩晕技能是属于需要预判的类型。大头需要手雷爆炸时，敌人位于技能中心点，冰鸟需要第二次按下Q技能把冰块爆掉来晕眩命中的敌人，维嘉需要看准时机把敌人圈在边缘地区达到晕人效果。这三个技能放准了都能起到群晕作用，且时间不短，所以很考验技术。



大发明家

■延迟触发型

维克托的晕眩和莫甘娜的大招晕眩属于延迟触发类型，他们先会对技能范围内的敌人造成减速效果，然后若干秒后如果目标还在技能范围内就会被眩晕。这些技能在团战中的主要作用就是打乱对手阵型，限制敌方走位，因为都是群控技能可以说是非常的IMBA。

■标记型

凯南和泽拉斯的眩晕技能属于标记型眩晕。泽拉斯需先用E标记英雄，然后其他伤害技能就能眩晕敌人，这点和火人比较像。凯南则是每个技能都会给目标叠加印记，累计3层印记的目标会被眩晕。但是要注意这个技能对同一目标是有7秒左右的内置CD的哦，也就是说你别指望EWQ晕完一个人再开大晕他了，否则凯南就成bug英雄了。



凯南大招

除了上面提到的几类特殊型眩晕以外，女刀锋的晕又是个特殊的例子，其眩晕的条件是目标生命值的百分比高于你，如果不符合要求只能对敌人造成减速效果。

正如前文所说的，LOL中拥有眩晕技能的英雄有很多，除了上面例举到的这些英雄外，像瑞文、武器大师、牛头酋长等英雄都是比较受欢迎且拥有眩晕能力的英雄，要如何掌握他们的使用方法，还需要靠大家在实战中慢慢掌握了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



诛仙2 末日与曙光

zhuxian.wanmei.com

战斗不息的修真之路

游戏类型	3D玄幻	国内运营：完美世界
		目前状况：公测

官方网站 zhuxian.wanmei.com

文：南宫雅岚 编：小P羊 美：grass

自《诛仙2·末日与曙光》公测，一片全新的大陆呈现在众修真者的面前。更加精彩的探险之旅，更多刺激的战斗逐一为你展开。



鸿蒙之地

闯荡新世界——洪荒之地

上古世界-洪荒之地与神州浩土、神域平行存在，呈现全新世界格局。上古世界-洪荒之地，聚集了各大上古一族，诛仙现有的世界便由此起源。位于上古世界-洪荒之地中心位置的中州则是率先开放的区域，而无缝拼接、动态场景、即时渲染三大顶级技术，更全景式为玩家们呈现了各种上古奇观！

全新阵营建设

中州繁华盛况的背后，是各大种族间恩怨不断、错综复杂的关系。随着全新阵营声望系统的开放，玩家可以自由选择加入各大势力，而丰富有趣的声望玩法，会让玩家全身心投入阵营建设中。玩家与各阵营的关系或贡献，都可能决定各势力的平衡。玩家也许会因此改变现有世界的命运。

目前，中州规模较大的6大势力以天宗、地宗、人宗最为兴盛，雄踞一方。而灵族、鲛族、魔族三族则势单力薄，处于被打压的状态下。玩家在中州地区将能建设天宗、地宗、人宗3大阵营势力的声望。

地域特产

阵营专属稀有奇珍——声望是玩家在各大阵营中的荣誉象征，玩家只要累积阵营声望就能获得强力提升属性的专属尊号。另外，刷取阵营声望，还能换取混元天晶（二阶）、扩充18格坐骑（飞剑）包裹等特色稀有奇珍！要特别一提的是，各种声望奖励中最诱人的莫过于各地域特有的宠物，包括：随时开合的蚌精、释放光芒的木隼、样貌奇特的人宗弟子，他们会让玩家的冒险之旅趣味无限！

各大主城任玩家行

等级达到60级之后，玩家只要与河阳城的诛仙古卷对话便能进入上古世界-洪荒之地。除此以外，中州各大主城间会有专属传送法阵让玩家快速游赏美景，玩家也可以驾驭飞剑自高空俯瞰看多元文明的壮美蓝图！

以龙族星盘寻找公主



龙族公主神秘失踪，龙王求助天下英雄！根据龙族星盘的指示，各路英雄将为拯救公主展开冒险争夺！值得一提的是，龙族星盘任务将和主线剧情任务、洪荒悬赏榜一起为玩家提升在各大阵营的声望！

死亡副本——玩出团队战斗力

极限死亡难度副本，以智能AI系统打造的史上最强的BOSS联盟——四象宫五大神兽等玩家来战！



副本难度自选

四象宫副本中，共有包括死亡难度在内的五种挑战难度，各位勇士组队进入副本后，可以自由选择最适合的难度，并不断向死亡难度发起挑战！

智能AI即时反击的BOSS

四象宫副本中的5大BOSS——青龙、白虎、朱雀、玄武四大圣兽以及混沌双子守卫着四象宫副本的5大方位。等级达飞升120级以上的玩家，组成3-6人的小队就能通过河阳尧敦木（170，175）处进入副本，队长可以选择挑战不同的副本难度。由智能AI系统打造的BOSS，具备的特性和技能，能对玩家进行即时锁定攻击，考验团队里每个人的智慧。



有相生能力的混沌双子



白虎

百变打法考验团队精神

作为首个由智能AI系统打造的副本，玩家将在挑战副本的过程中感受到高难度走位打法的乐趣。玩家需要根据BOSS的一举一动，来制定下一步的作战计划，战斗也因此变得更富激情！比如受到朱雀召唤的火元素雏凤的攻击时，玩家虽然会陷入禁食和伤害的不利状态，但是玩家的攻击力也会有所加强，把握好利用状态的时机可瞬间反败为胜。此外，各种机关、陷阱也会在战斗中突然出现，必须通过整个团队的配合以及随机应变的反应才能顺利过关。也就是说，四象宫副本的战术将不再是单纯的站桩式打法，需要玩家全心融入战斗，使出浑身解数！四象宫副本百变的打法配合将促进团队精神的升华，在大大提升团队凝聚力的同时，让大家完全融入战局。



副本奖励助你打造极品装备

在奖励设置方面，四象宫副本共有每日奖励、每周奖励和BOSS掉落3个部分组成，玩家选择挑战越高难度的副本，可获得的奖励也就越丰厚！玩家可得的奖励包括：全新玺绶装备乾坤印、加暴击率与暴击伤害的尊号、各品阶混元天晶以及打造装备必备的胜石、千华龙筋等！另外，在河阳的尧敦木（170，175）处，可以对乾坤印进行升级强化操作，让玩家轻松拥有强悍战斗力！

跨服战场全区跨服高手巅峰争霸

在跨服战场中，玩家每天都会遭遇全新的对手，与不同服务器的高手热血对战，不仅彰显玩家真正的实力，无上荣耀和各种丰厚奖励也将收入玩家的囊中！同时，喜欢PVP的玩家也可以借此挖掘出更多的战略战术。

跨服战场谁怕谁？

全区精英，云集跨服战场，在相同的战斗平台为自己的胜利尽情厮杀。90级-150级飞升和未飞升的仙友，可在河阳的武极道君李杰华（180，180）处报名进入“星辰·斗魂殿”。玩家只要选择相应的战场路线，就能参与到与不同服务器各大高手间的巅峰对决。

此外，跨服战场还有在熔岩中火热厮杀的90级-104级炎狱战场；多条线路汇聚一点，迷局等玩家解开的105级-119级武围战场；战术大师挥洒智慧之地，考验玩家能否从坚固的箭塔和曲折的路径中突出重围的120级-134级界河战场；楚河汉界的争夺，与天对弈的棋局的135级天弈战场！



巧用战略战术操控战局



在跨服战场中与高手对决，可以巧妙利用地形特点，而只要你能把握住机会就可以将战局牢牢地控制在自己手中！通过竞技过招，不断提升自我操作和对战意识，玩家将问鼎跨服战场之王。跨服战场系统将会把所有玩家进行分组，PK大战一触即发，玩家将面对永不可知的对手和挑战！

为本服争夺荣耀的PK乱斗

跨服战场让玩家与不同服务器的高手玩家对抗，彰显非凡实力！玩家一战成名后，不仅会让全区玩家都对你刮目相看，更能为服务器增添荣耀！

战场奖励助你打造强力装备

跨服战场与各大服务器原有的战场是同步开启的，各位仙友每天能加入战场10次之多！战场叱咤风云，丰厚奖励等玩家夺取！在奖励设置方面，玩家可以凭战场中积累的仙基值、天晶珠、天空包珠这类道具兑换真仙装备、战场坐骑、加强灌注符、神魔套装、战场独有宠物等稀有奇珍。另外，战场中的各种极品修真秘宝也将帮助玩家迅速提升战斗力！



战场坐骑

帮战专属地图——荣耀殿堂

“荣耀殿堂”的随时免费帮派“约战”开启争雄称霸的大帮战时代，自由公平的决斗系统让玩家燃起战斗欲望，为帮派胜利奋勇拼搏！帮战火拼不仅能展现各自的实力，更能磨砺战斗技巧，凝聚团队战斗力！



50v50大型团战

首次开放的帮战专属地图“荣耀殿堂”，将上演50V50百人团队战！每个帮派最多可有50人进入战场，场面更加震撼，气势浩大！野外帮战杀人会红名、担心被干扰的时代一去不返，让我们一起迎接大帮战时代的来临吧！



帮战专属地图

免费约战公平战斗

帮派“约战”全部免费，2级或2级以上的帮派均可发起帮战申请。同时，只要输入想要对决的帮派名称或帮派中某个人的角色名称，就能通过智能搜索系统，快速找到约战的对象！要注意的是，每个服务器，最多将可同时支持100场帮战，让玩家在安全公平的环境中，尽享激情作战的乐趣。

彰显帮派实力的大乱斗

支持帮派大乱斗的“荣耀殿堂”不仅能实现刺激劲爽的混战，更能彰显帮派实力！而如何利用现有的资源与地利，则将成为每个帮派需要考虑的头等大事。天时、地利、人和，三种获胜要素缺一不可。



白昼、夜晚效果下的荣耀殿堂

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

通过观战知己知彼

帮战不仅汇集众多英雄，还原最真实的战斗，带给玩家最激烈的战斗快感，更将磨砺团队的PK技巧，提升帮派整体实力！并且，“荣耀殿堂”中的帮战开启时，其他玩家可以在河阳的帮战接引使（198，171）处，缴纳一定的游戏币进入观战，且不影响双方战斗。通过“荣耀殿堂”中的帮战获得胜利的帮主或副帮主将可以领取丰厚可观的观战奖金，并获得昭告所在服务器，名扬天下的机会。而观战模式，则让各大战队间可以做到知己知彼的意义，并可以根据对手制定出更有效的战略战术。

凝炼神器——法宝DIY系统

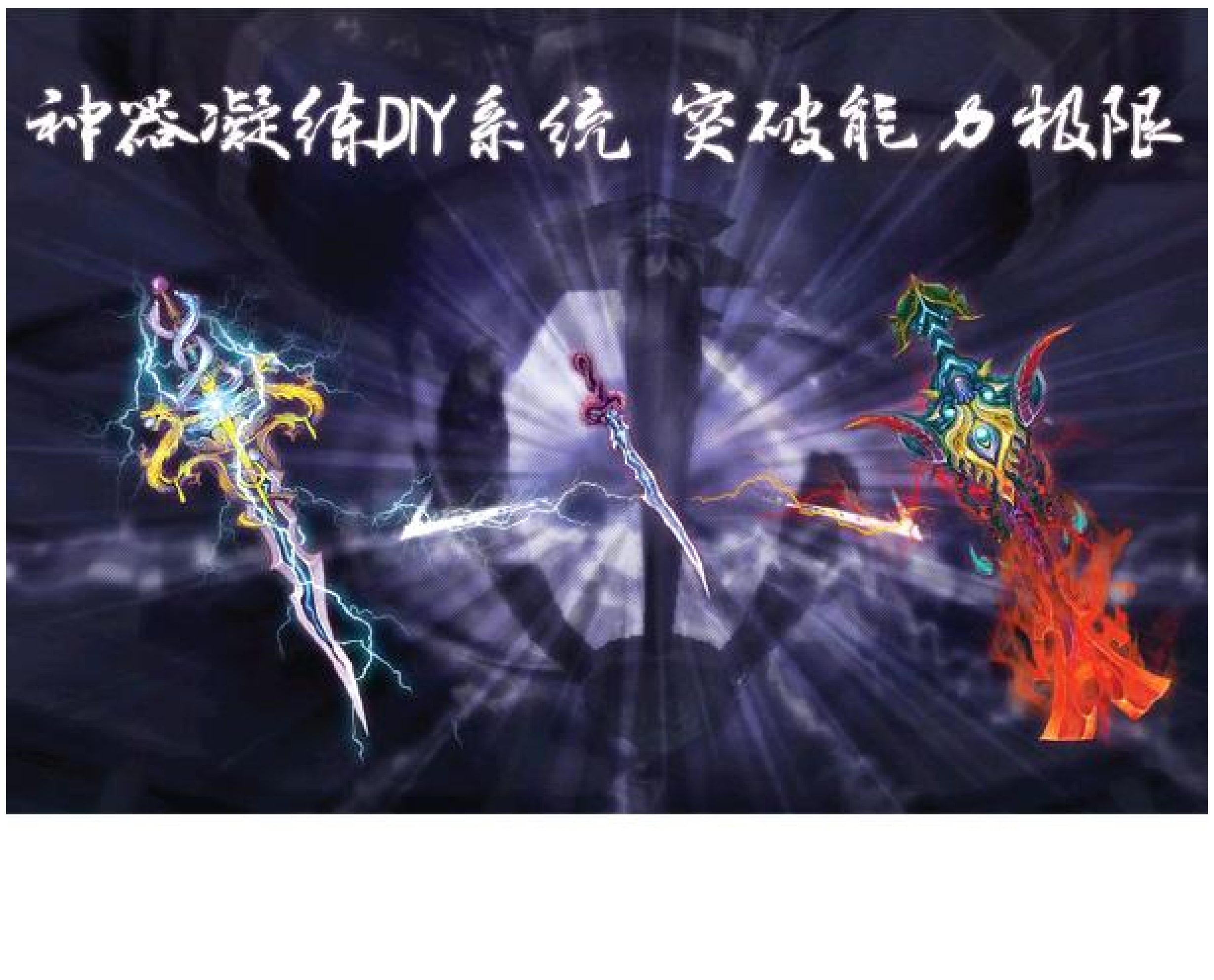
全新的神器凝炼玩法是可以掌控法宝形态、属性、技能的究极进阶秘法，玩家以此将能打造出纵横3大平行世界的最强神器。另外，法宝飞升为免费操作，只要收集BOSS掉落的“法华秘藏”即可完成，完全不需要消耗额外道具！



更绚丽的法宝

法宝神力觉醒

传说，法宝蕴藏着天地起源的灵气，历经千年风霜和高人打造，能释放出各种神奇的能量。而随着上古世界封印的解禁，法宝中的灵气也将被释放出来。在河阳的神工若男（183，65）的指导下，飞升玩家凭“法华秘藏”可将30级的法宝飞升，并强化提升法宝各方面的实力。“法华秘藏”可以通过击败BOSS怪获得，绝对是超值的免费福利，千万不要错过！值得一提的是，法宝在整个成长过程中，会随着属性的不断提升而在外形上出现不断的变化。造型越绚丽的法宝，意味着法宝能力越强大。



法宝属性全继承

法宝飞升后，将完全继承原有属性，激活更多潜能！飞升后的法宝，可以通过法宝技能随机融合从而诞生出全新的法宝！全新法宝，不仅能继承原有法宝的属性，更能在融合后产生额外特效，最多将有8个。当8个特效全部融合成功后，法宝外形将更加炫目！



法宝外形变化

多样技能切换

通过法宝技能镶嵌，飞升后的法宝可以拥有多个法宝技能。只要装备镶嵌多个法宝技能的法宝1次，就能将其作为附加技能保存。对战时，无需切换法宝，玩家就能自由释放法宝所拥有的技能，从而更快速地取胜。

血炼界面优化

现在，河阳的仙工（185，66）将为玩家提供法宝血炼服务，法宝血炼操作优化升级。玩家只需要在界面上轻松点击，即可完成相应主法宝的灵媒兑换。

战斗，在游戏世界中永远是最激动人心的享受。PK，是玩家们永远的话题。想成为诛仙世界里的战斗之王？想享受最淋漓尽致的PK快感吗？你还在等什么呢？赶快加入《诛仙2·末日与曙光》吧！







龙之谷Lv60 狙翎新手天梯加点策略

《龙之谷》第三季天梯赛来临，我们如期的盼来了梦寐以求的血斗士套装。但是，第三季天梯的大幅度改动使得达到武器和帽子的分数需求标准对于那些非PK强手来说遥不可及。PK需要长期磨炼所练出的敏锐意识以及熟练操作。但是对于已经迫不及待的我们来说，再去临阵磨枪已经不现实。国庆期间活动要求的55胜对于有些技术无能的人来说简直是噩梦。不论是手残，二还是天然呆。我们想要得偿所愿的话，必须拥有一套适合的天梯加点。正巧此时天梯出现的同时有了双天赋的开启，只需要40元便能够PVE与PVP两相兼顾。



知己知彼，百战不殆

众所周知，《龙之谷》第三季天梯中的MP被和谐的惨不忍睹，没有一个职业是不缺蓝的，但是仍旧有相对高下之分。相对于箭神虽然也叫苦不迭，但在某些时候未尝不是好事。战士和游侠不能再肆无忌惮的满场追着你跑或者是你追着他跑却一直追不上。元素的元素盾和贤者的光环也不能再全程撑起。在对付以上职业之时自然要充分利用对手比你更缺蓝的弱点以进行应对。那么接下来首先进行加点的介绍。



编：Samtown　美：grass

游戏类型	清新竞技动作	国内运营：盛大网络
		目前状况：新版本公测中

官方网站 dn.sdo.com

弓手页

一转弓手页点满辅助和逃生技能，由于天梯缺蓝，因此精神训练是必须满的。在备选初始输出技能中一二连，多段，魔法箭矢都具有击退抑或打断技能的效果，多段释放快但距离短，魔法箭矢距离远但箭矢飞行速度稍慢，因此施放块，距离长的二连是点满的上佳之选。二连等技能的用法策略将在文后提到。而凌空踢，踢飞之类的技能不适合新手亦或者说是手惨的箭神，因为箭神腿短不灵活，因此对新手来说要尽量避免近身，这些技能无疑是高端用得好的。建议不点。



箭神页

接下来是箭神页,辅助以及逃生技能诸如三角虚晃，精瞄和瞄准，弓掌自然是必满，放逐因为几乎没用而被放弃。怒气每加一点多0.5秒捆绑时间自然应该加满，震裂箭100%眩晕出一点。输出技能方面，飞空连射配合EX长时间滞空且命中率高可以尝试点满，追踪箭在天梯中的犀利自然不必多说，虽然被削弱，但难以有效防御是它的最大优点。聚能配合EX，伤害高，距离长，但释放速度太慢只能配合怒气使用，建议EX前置，40大自当选择机关枪，掉毛箭同样因速度慢，易被躲而放弃。在其他输出技能中，集中，迅捷，追风，以集中最易命中目标且无需近身成为首



选，当然也可以试着点高包围，包围的效果自然是谁用谁知道，不过一点却是也够了。

狙翎页

致命暴击因为有SP，那么多点一点自然增加输出，菊花一点必须，效用将在后文提到。以上是狙翎的天梯新手适用加点，高端自然是凭自己喜好。至于魔羽，因为EX的实用，所以可以放弃点高集中而点追风。爆炸箭矢也是不错的技能。以上加点最后还会剩下一点SP则可以根据自我喜好。

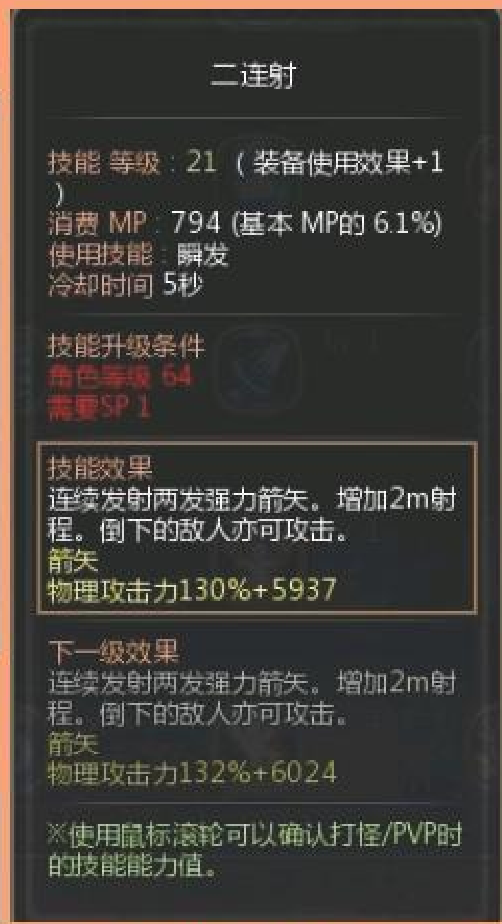
技能对战技巧

谈完了基础的加点，那么再谈谈作者所总结的一些技能使用的简略对战技巧，望对新手实战起到作用。下面对各实用技能可以应对的部分情况进行分析。



二连射

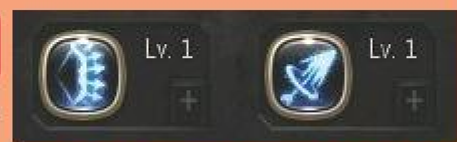




二连在天梯是不错的输出技能，起手快，很难被躲掉。同时被二连击中的目标会被打断正在施放的技能（高霸体除外）比如箭神内战，追踪箭起手时的转身是很好察觉的，此时只需二连打断再接上你的追踪箭，不仅使对方损失了一发追踪，而且防止了你的追踪被打断的风险。

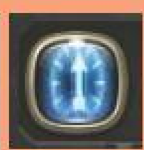
在众多危险场合，对方施放高伤技能时二连的效果自然不可忽视，印象最深的无疑是元素的火爆，前置慢，很好打断。除此之外还可以用来打断祭祀的部分棒子的施放。

多端，魔法箭矢



这两个技能优劣已在上文讲到，都具有打断击退效果，一个是在近身状况，另一个则是远程，当时间紧要时则用二连最佳。三个技能偶尔作为输出给予伤害亦是不错。





聚能射击EX，怒气爆射，震裂箭

聚能EX因为难以打中因此需要后两个的配合，震裂箭100%眩晕，自然可以来一发聚能。至于怒气的捆脚亦是能够配合聚能，不过在捆脚之时亦有技巧——聚能应当瞄准对方头部，因为有些人懂得跳起躲掉聚能，但是瞄准头部的话即使跳起也能射中脚部。





追踪箭

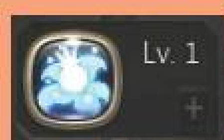
这无疑是箭神PVP的神技，不过很多人都有着应对追踪的一些办法。比如剑圣用空连的无敌，箭神用二连打断或者三角箭，但是即使是小无敌技能也无法完全躲掉，必然会中上几支箭，这时候造成的空挡便可以很好的输出。这个技能也是对付一些猥琐的卡莉的一大神技。对于召唤流，追踪的用处受到很大限制，但也并非完全没用，圣徒的棒子，萝莉的召唤物都会把箭引走。因此此时我们需要想办法近身，无论是震裂击晕还是怒气捆脚，在近身后即使有召唤物，被击中的仍然会是对方本体。

包围，机关枪



包围的箭矢具有强力破坏效果，无霸体的情况下敌人会被击飞，并且减伤50%，因此，包围可以输出以及拖时间等蓝等CD。同样在对方猥琐一个劲儿的跑路时，包围的超远射程配合天梯的小型场地自然是如虎添翼，若是再加上精瞄的BUFF更好。不过在对付游侠，战士等高机动性甚至有霸体的职业时需要谨慎使用。在对付魔导时也要时刻小心被传送后枷锁。至于机关枪，释放快，附带击退效果，持续时间长，因此性能远高于掉毛。

偷袭点





很多人PVP里不出偷袭点这个技能，但是在天梯这里，场地小而且是单P，那么便很有用了，首先场地小使得它的命中率变的从几乎没有变高了，其次，在对付工程师时，偷袭点可以引走摄魂怪，鸭子和塔的仇恨，这个时候，娇弱的萝莉便会暴露在你的面前，震裂，怒气机关枪什么的只管招呼。另外，从心理角度上说，萝莉大部分喜欢站在自己的召唤物和塔的附近保障安全，这样一来，菊花的命中率便很高了，当然仅限非高端，不过我们的目标只是为了1700而非第一，很少能有人在满地召唤物和炮火的混乱状况下而且还被对方追着（前面有提到扔菊花后是最佳输出时机）注意离开菊花的爆炸范围，甚至没注意到菊花的存在反而往召唤物堆里跑而被花炸上一下。记得第二季时很多萝莉不是机关枪打死便是这么被我用花炸死的。

讲了这么多，相信大家众位新手小白都有了一定的基础，那么祝各位好运，能早日上得1700，拿到血斗士。以上为作者个人观点，仅供新手参考，高玩等不喜勿喷。另强调，图所给的加点只是一种，请详细参考文字说明，此中亦有其他选择。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



编：Samtown　美：grass

龙之谷Lv60 萝莉专属武器 卡巴拉

说起《龙之谷》里的武器，相信所有玩家都能如数家珍的一一列举那些曾经让你爱不释手的，或者陪你走过无数战斗岁月的宝贝。作为一个色彩至尚的视觉派，对萝莉学者的卡巴拉爱到不行，因此收了一大堆巢穴卡巴拉。下面就来晒晒这些收藏！

卡巴拉这名字初次听说很奇怪有木有？听起来像是某种泡泡糖一样可以吃的东西有木有？那么卡巴拉到底是什么意思呢？百度一下果然还是有解释的，虽然看起来太复杂，不过总结一下大概是犹太教的一种哲学课程。这种课程的思想核心是一个称之为“生命之树”的东西。生命之树在《龙之谷》剧情里出现过，以后会有什么新的剧情发展大家还是要拭目以待。这样看来，卡巴拉是智慧与生命的象征，用于武器的命名充满生机与战斗力，非常合适。

红色刮来糖果风——红色军团卡巴拉





制作方法：牛头怪的角12个，牛头怪的脚30个

现在大概很少人会做这一款卡巴拉了，于我本人来说相当喜欢。造型圆润，上面镶嵌的红色宝石会闪闪发光，就像好吃的草莓水果硬糖。顶部的弯弯牛角是不是让你联想到了绚烂公园的小丑帽子呢？红色军团的所有武器都有这个特征鲜明的弯牛角，集合起来更像威尼斯面具狂欢节上的一种道具，所以红色军团给人的整体感觉是一种欢乐祥和的气氛，代表着喜庆与欢腾。

银色彰显硬朗风——地狱犬卡巴拉

地狱犬卡巴拉制作起来有一定困难，主要是中伏的胸牌太难刷，我在交易所蹲了好几天找了很多人帮忙终于搞到了3个。就外观来看，地狱犬一改红色军团的圆圆胖胖风格，走起了硬派路线。头部鲜红的尖鞘左右对称，镶嵌黑色古典花纹，就像一把战斧。中间部分的银灰与尖牙装饰相得益彰，给人一种冷静又凶猛的感觉。配合着地狱犬长长爪子一样的穿线环，完全的霸气外露。



制作方法：地狱犬的骨头20个，地狱犬的獠牙15个，胸牌—中伏3个



紫色铺陈华丽风——狮蝎卡巴拉





制作方法：狮蝎的粉红丝带30个，狮蝎的零食20个，狮蝎的尖牙5个

章鱼还是扫把？有很多在见过狮蝎卡巴拉后发出这样的疑问。狮蝎这个系列，给人的总体感觉外表柔和，透着一股复古的美，就像铺上了一层天鹅绒，摸上去一定会很舒服。狮蝎卡巴拉的外形，我个人认为最像一朵花，不是维娜卡巴拉那种很阳光的花，而是那种很有质感，像是一件进入博物馆的标本。橙色的闪光花纹在紫色的布景下显得更加夺目，好比天鹅绒上肆意丢撒的宝石。

蓝色袭卷清爽风——天启卡巴拉





制作方法：天启的天堂蔚蓝30个，天启的地狱暗红20个，天启的动力装置5个

天启卡巴拉小巧精致，所有的地方做的都很细，细细的手柄，细细的尾巴，没有一点多余的地方，看起来毫不累赘。前端被一圈细细的金属刺围起来一颗超大号浅蓝色钻石，就像薄荷口味的冰激凌，看一眼就让你透心凉。在炎炎暑假使用这样的武器，真是赏心悦目的一件事情。

红蓝紫编制厚实风——缺德卡巴拉





制作方法：缺德之短剑30个，缺德之枪50个，缺德之长剑10个

缺德武器这个系列设计最赞的地方是它的色彩。酒红和宝石蓝在同一色阶上本身就很协调，这两种颜色调和出来的深紫再加入其中就使三种颜色的关联更加紧密，看起来更和谐。缺德卡巴拉在外形上有点儿像死神的电锯，并且厚度比较大，四四方方的像个盒子，给人一种厚实的陈旧感，就像一把用了多年的武器，充满了熟悉的惬意。

金黄筑起荣耀风——海龙卡巴拉





制作方法：直接从海龙巢穴得

说起最复杂的卡巴拉，我觉得海龙是当之无愧的。它的纹饰采用镶嵌工艺，在黑紫色的底色上全部包了一层银边，使卡巴拉本身更加庄重。前端两个厚重的龙角相互对称，整个卡巴拉都被尾部金黄的大宝石发出的光芒所笼罩，显示出胜利的荣耀和喜悦。初次见到海龙卡巴拉的时候我突然想起了古罗马城的凯旋门，两者都带带有那种属于胜利者的自豪感。

绿色成就原始风——霸龙卡巴拉





制作方法：直接从绿龙巢穴中获得

在没得到霸龙卡巴拉之前就有一堆人吐槽它如何丑，入手之后发现果然与其他卡巴拉很不一样，但是丑还不至于。霸龙卡巴拉最特别的地方是它的不对称，仔细看它就是一个倾斜的龙爪子，颜色也是原始的绿，别的装饰物一点儿也没有。设计者的初衷大概也是要体现它的原始美，如果细细端详一番，倒也别有一番韵味。

棕色晕染神秘风——古代图腾卡巴拉





制作方法：古代图腾短刀50个，古代图腾之枪30个，古代图腾灵魂10个

古代图腾这一系列武器和装备全都特点鲜明，让我们一下子就联想到了莲花沼泽那个异域风情浓郁的小镇子，以及利物沃特码头那种暗黄的调调。古代图腾卡巴拉最亮的地方是棕色的身体上有一颗蓝色的古代图腾眼。色彩对比非常强烈，图腾眼仿佛充满智慧与锐利，能将一切危险看的清清楚楚，排除万难。除此之外头部像修理钳一样的设计也很有趣，充满了异域的神秘风情。

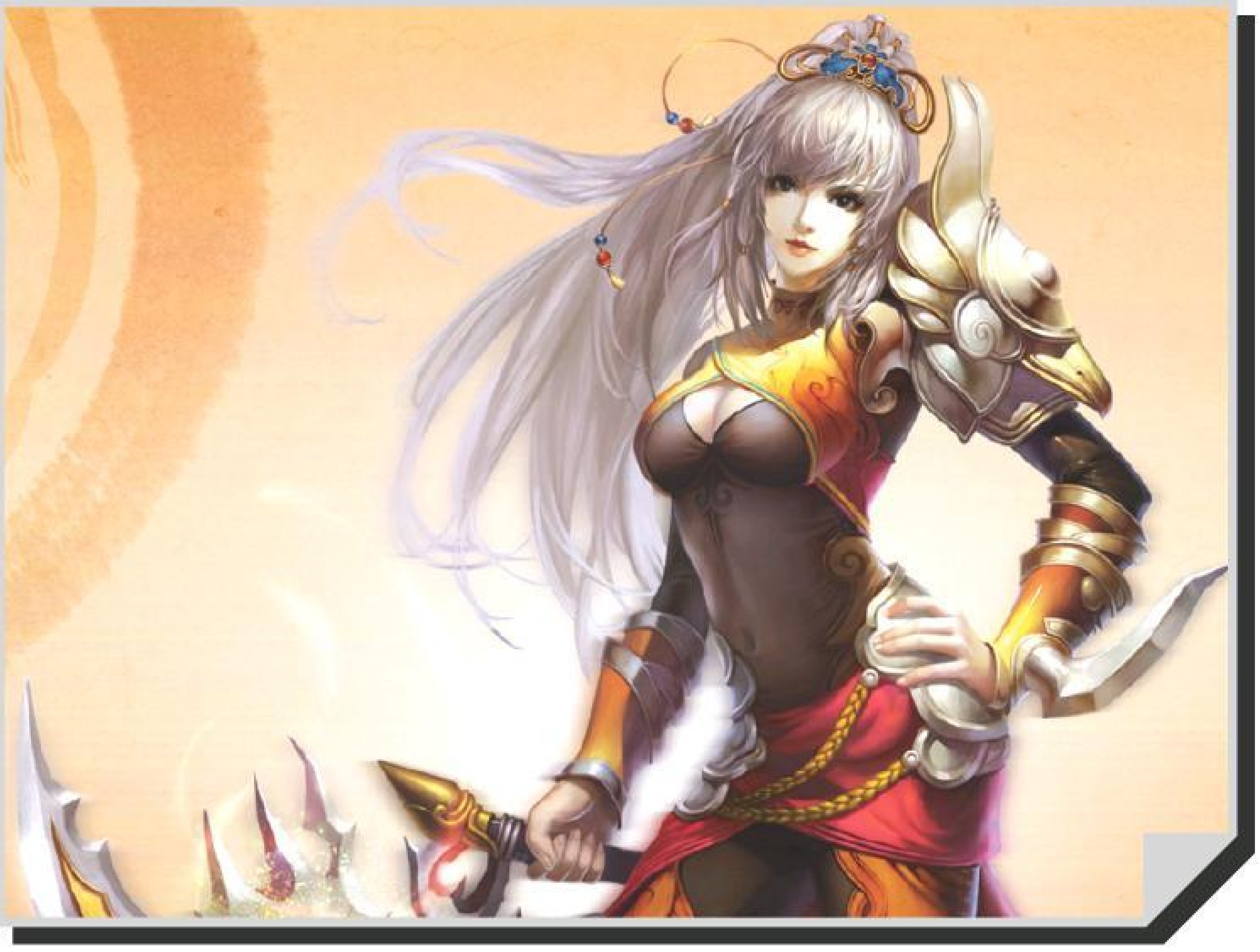
土色吹起海盗风——荣耀部族卡巴拉





制作方法：萨拉们多之刀刃10个，温迪内的眼泪40个

荣耀部族这系列野性十足，充分体现了自由冒险的理念。红色配土色看上去十分和谐，有一种常年生活在大海里不断探寻宝贝的陈旧气息。尾巴上有个非常显眼的海盗标志，看上去不乏神秘感，具有一种特有的古代海盗民族探险精神，同时又有着当下比较流行的俏皮风，实在让人爱不释手。



游戏类型	3D武侠角色扮演	运营公司	搜狐畅游
目前状态	火爆公测中		
官方网站	tl.changyou.com		

天龍八部 ONLINE

海底世界里的奇闻怪事

文：阿鱼 编：Samtown 美：grass

这天，风和日丽，秋高气爽，我决定去《天龙八部OL》全新打造的海底世界玩玩。我来到凤鸣镇码头，做了100来个俯卧撑，然后纵身一跃，跳入绵延千里的海水中。顿时，码头四周响起一阵阵惊呼："哎呀妈呀，有人跳海了！""这小伙子年纪轻轻的，怎么就想不开呢？""罪孽啊！把老夫的鱼儿都吓跑了。"……

我充耳不闻，执著地朝海底深处游去。"哼哼，难道我学了避水诀也要告诉你们吗？"避水诀是天荒古境炎黄遗脉的看家绝技，可以让人在大海中自由通行。



热身完毕，准备跳海!

海底游记之奇幻场景

我一路游啊游，色迷迷地瞅着从我身边擦肩而过的鱼儿们，心里在想：这些海鱼是用来清蒸好呢，还是碳烤好？突然，我眼前一亮，原本狭窄的海底通道变得宽阔起来，前边不远处便是通道的尽头。直觉告诉我，水月洞天到了。

水月洞天颇具南海风光，不知何处涌来的清泉在椰林边汇聚成浑然天成的浅潭，而不知名的海洋生物也在此处时有出没。这里是陆海两个世界的分界点，灵气稀薄，压抑的氛围令人略感不适。

我走马观花地欣赏完水月洞天的奇景后，沿着场景一侧前行，不一会儿便到达了大鲲遗骸之地。关于庄子《逍遥游》中大鲲的真假，人们始终争论不休，而大鲲遗骸的出现，也许是这一上古神兽存在过的唯一证明。此处环环相扣、洞洞相连，如奇门遁甲般令人目眩神迷，我在里面转了老半天，才重回来时之路。



水月洞天一角



大鲲遗骸深处



玄海地形复杂

水月洞天的另一侧是地形复杂的玄海。这里有绵绵浅滩，亦有嶙峋海沟，更有炎皇时代留下的宫殿遗迹，断壁残垣诉说着上古的辉煌。传说，玄海是千年前古战场的中心，炎黄遗脉与九黎后裔曾在此鏖战。

海底游记之九黎之魂

"这不科学啊！"我一边欣赏着美景，一边自言自语，"如此辽阔的海底世界，莫非只有鱼儿、海藻等生物打酱油？我在中原游玩时，哪里不遇上几个打劫的反派角色？这海底世界，实在平静得很不寻常。"

"呔！外人滚出去！"一声惊天怒喝险些吓破了我不足一斤的小胆。我循声望去，只见不远处凭空出现了一队人马，杀气腾腾地向我扑来。为首之人虎目虬髯，身穿甲胄，腰束红绸，手持长刀，一看便是老大模样。

就在这十分危急的时刻，我做出了一个艰难的决定。"扑通"一声，我跪在地上，一把鼻涕一把泪地哭诉："神仙爷爷们，放过我吧，我只是来旅游的。这不，国庆放假，高速路免费，到处都是人山人海。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



九黎老大，别打我，我怕怕！！

我寻思着海底人少，就奔这里来了。”

大概是我的“诚意”打动了这群“神仙”，他们渐渐收敛了杀气。“嗯哼，吾等还以为你和那些可恶的人一样，也是来这里夺宝的。”老大冷冷地看着我。

“这位神仙爷爷，看你仙风道骨，威猛非凡，不知是何方神圣？”我小心翼翼地套着近乎。“吾等乃是守护此地的九黎族人。”说到这里，老大略微抬头，凝视远方，似有所思，“当年我们与炎黄族人在此相争，不幸战败，与残桓断壁一同沉入水底。由于长期与世隔绝，大片灵气聚集于此徘徊不散，我们的灵魂也得以保全。”

“灵魂？鬼？”我心里打了一个寒噤，却又追问道，“不知神仙爷爷们守护着哪样珍宝？”

“呔！这不是你该问的。快快回去吧！”一提到宝藏，九黎族人杀气再现。

海底游记之玄海战场

就这样，我连爬带滚地跑回了水月洞天。再回这里的情形与之前大不一样，成群结队的武林人士聚集在此，似乎在等待着什么。我暗自纳闷：怎么大家都来这里旅游了？只见一位逍遥弟子向我走来，露齿一笑：“这位道兄，你似乎是从玄海过来的吧？那边情况如何？”

逍遥弟子气度不凡，彬彬有礼，我顿生好感。“唉，别提了，遇到一群九黎族的冤魂……”“冲啊！”“杀啊！”“夺宝啊！”我话还未说完，无数人叫嚣着从我身边飘过，直奔玄海而去。跑在最前面的赫然是那逍遥弟子，他的头发被风吹得十分零乱，已是形象全无。



战况激烈的海底战场



击败九黎族头领

“唉，一个海底战场，就让这些人如此疯狂。贪念啊！”一个平和的声音在我身边响起，是一位慈眉善目的老和尚。“大师你怎么不跑？”我问道。“老衲和那些愚妄之人不同，只是来打酱油的！”老和尚一脸的安详。

“大师是世外高僧，自然不屑这些凡夫俗子。”我恭维道，“在下愚昧，敢问大师所说的海底战场，究竟是啥玩意儿？”“就是你方才遇到的九黎族人，他们便是海底战场的主角之一。”老和尚缓缓说道，“每天的固定时间段，这些九黎族人便会现身玄海，驱逐外来之人。由于他们身上携带着重宝，因此也引来了另一主角，也就那些疯狂的武林人士。于是，双方就打起来了。”

“啊！”我惊叫道，“我刚刚放过了九黎族人，岂不是错过了夺宝的机会？”“阿弥陀佛！”少林大师念了一声佛号，“施主莫打诳语，依老衲之见，是九黎族人放过了你吧？”我羞得面红耳赤，却听大师继续言道：“那九黎族民风剽悍，族人个个有惊人本领，其中又以九黎族头领更为强悍。一个九黎族头领，抵得上5、6个武林高手，施主你如何能敌？若是不小心激活了九黎族信物，引来九黎族长，其更是万夫莫敌的高手。施主能活着回来，已是万幸！”



组团围攻九黎族长

海底游记之稀世珍宝

“看来九黎一族果然惹不得。”我庆幸不已，“可为何武林同仁们还要闯这‘刀山火海’？”听闻此言，少林大师淡淡一笑：“一个字，贪！”

少林大师告诉我，那九黎族人身上携带着稀世珍宝玄海星岩，此物便是引发这场争端的罪魁祸首。玄海星岩，上古流传至今的通灵之物，能够唤醒神器沉睡的通灵天赋，全面提升神器的属性能力。只要你拥有一把被神兵符淬炼过的神器（86级、96级或102级），就可以在凤鸣镇巧匠欧冶青处，用“聚灵石”对神器进行通灵，通灵后的神器将拥有一项特殊属性——契合度。此后，我们使用“玄兵石”，就能逐级提升神器的契合度，直至达到6星9级契合度。这时，再使用特殊物品“女娲石”，即可将6星9级契合度神器进阶为7星神器，以继续提升其契合度。同理，最终使用“女娲神石”，将7星9级契合度神器进阶为8星，威力无穷的上古神器就此诞生！说了这么多，和玄海星岩到底有什么关系呢？当然有关系！从神器通灵到契合，再到进阶，所需的物品几乎都由玄海星岩提炼而成。



两块玄海星岩掉到了包裹里



丐帮8星上古神器

“8星神器啊！”我一脸神往，“大师，我们赶紧回中原吧！”

“还是施主睿智，能看清这俗世纷争，实乃高风亮节之士也！”少林大师欣慰地笑道。

“呃，我只是想回中原磨炼自己，待实力提升后，再来海底世界抢夺这稀世珍宝！”我很坦白。

“唉，朽木不可雕也！”

远处传来震天动地的喊杀声，海底大战开始了！



游戏类型	3D武侠角色扮演	运营公司	搜狐畅游
目前状态	火爆公测中		
官方网站	ldj.changyou.com		

鹿鼎记 连城决 年度资料片精彩内容详解

文：阿鱼　编：Samtown　美：grass

2012年9月28日，搜狐畅游旗下穿越武侠网游《鹿鼎记》推出了全新年度资料片——连城决。随之而来的，是集陆地、海洋、天空、时空为一体的“四维大战”。在海陆空的游戏空间内，推出了战争器械、水下江湖、飞龙在天等众多全新的PVE和PVP玩法，等待着大家前来体验非同一般的江湖大乱斗。这场大战究竟有多精彩？看了就知道！



新玩法，新城战

战争器械陆地称霸

雅克萨之战，韦小宝不仅一举击退了野蛮残暴的“罗刹鬼”，更带回了西方流传已久的先进火炮与攻城科技。为了增强军队战力，康熙下旨：令韦小宝、汤若望与南怀仁监制各种战争器械。身为双面“间谍”，韦小宝转身就将器械制造之法告诉了师父陈近南。以“反清复明”为己任的陈近南立即将这一秘术告知了志同道合的江湖豪杰。就这样，一传十、十传百，战争器械制造术很快便传到了龙掘之境，各大城主纷纷行动起来，一个个威力无穷的“机器战士”应运而生。



哇！这是虾米机器？

补给塔：一定时间内，为己方战士提供范围补给，恢复他们的气血。复活塔：一定时间内，可以复活己方阵亡的将士，让其重新出现在城市内部的复活塔附近。攻击塔：一定时间内，可以对城市建筑物造成巨大伤害，是攻城方必备的超强利器。兵营：一定时间内，召唤出若干铁骑兵协助己方作战，攻守双方皆可建造。炸弹人：对攻城之敌进行自杀式袭击，能够重创周围的敌人，防守方必备之物。沉睡神兽：每个城市将会降临一只神兽，神兽级别会随着城市等级升级，城在神兽在，城亡神兽亡。城战开始后，防守方城主可以唤醒神兽，辅助己方将士的防御与攻击，每2小时召唤一次。



“敢死队员”炸弹人

此外，战士们还可以施展秘术，让自己变成犀利的加农大炮，以无坚不摧之力，猛攻对方城池。战争器械的出现，让原本就不平静的龙掘之境更添杀戮之气。各路人马摩拳擦掌，一场场颠覆冷兵器时代的大战接连打响！

简评： 战争器械在一定程度上提升了弱势城池的生存能力。尽管器械有攻有守，但“沉睡神兽”、“炸弹人”等出色的防守型器械告诉我们：在机械领域内，防守是强于攻击的。因此，弱势城主们终于可以将悬着的心放下一点点了。相应的，强势城池在战争器械的辅助下，更加固若金汤，弱势一方的偷城战术极难奏效。可以预见，今后的龙掘攻城战将会是强者的舞台。而实力孱弱的城主们，要么在防守器械的帮助下龟缩城内；要么作为雇佣兵加入强者阵营中，打打酱油，赚点零花钱。



变身加农炮

雇佣兵城战扬名

你是否因为城战人手太少而伤透脑筋？你是否因为口袋里的软妹币不够用而发愁？没有关系，“雇佣兵“系统将会为你排忧解难！“雇佣兵”是本次年度资料片新增加的一个系统。龙掘城战期间，攻守双方的城主可以发布募集令召集雇佣兵，而玩家们则可以任意选择自己要帮助哪方。不仅是散人玩家可以加入雇佣兵，就算是已加入帮会的玩家也可以加入。有了雇佣兵的加入，龙掘城战将会更加激烈，更为精彩！

简评：对于城主而言，雇佣兵的到来，让自己免受“巧妇难为无米之炊“的苦恼；对于囊中羞涩的普通玩家来说，参加雇佣兵，不仅能够赚取丰厚的报酬，还可以享受战场的爽快，认识更多的新朋友。一个有心，一个有意，皆大欢喜啊！



强力佣兵前来支援

八方豪杰海底大战

某年某月的某一天，韦爵爷在蓬莱检验红衣大炮的威力，一不小心轰出了一个神秘的山洞。这个山洞自上而下，一直通往蓬莱海底，由此引出了一个全新的“水下江湖”——东海洞天。东海洞天景色宜人，更有无数奇珍异宝，是一个绝佳的旅游胜地。然而，寻常人却视那里为雷池，不敢逾越一步。原来，东海洞天里有一群凶猛的水怪，以蟹将敖崇、螺将椒图、龟将霸下、章鱼将军仪狄为首，频频袭击外来之人。韦爵爷派出打探消息的亲兵，便丧生在这群怪物手中。





BOSS敖崇 坚硬护甲不死之身　水中探秘

听闻亲兵丧命，服软不服硬的韦小宝大怒，以天地会青木堂香主的身份，请陆道长发布英雄帖，招募天下英豪共讨那海底的孽畜们。50级以上玩家，组队3—6人，可以前往蓬莱找到陆道长（222，136），挑战“东海洞天”秘境。群豪气势汹汹，那四大BOSS也并非无能之辈。蟹将敖崇血厚防高，更有杀伤力极大的群攻绝技，危急时刻还能凭借“金蝉脱壳”之术，让自己在败中求胜。螺将椒图虽然血量较少，去拥有极强的攻击力，还拥有疗伤绝技。龟将霸下综合了敖崇与椒图的优势，血厚防高，攻击也强；而且，它还身怀逆天神技“同生共死”，据说无人能够接下这亡命一击。作为东海洞天的终极BOSS，章鱼将军仪狄不知从何处习得了京燕山庄的精妙武学，“缠绕之盾”、“琼浆斩”、“望潮鞭”、“破空凌波”、“挥毫泼墨”五大技能令人防不胜防，稍有不慎便会命归黄泉。如今，四大BOSS携带着稀世珍宝严阵以待，誓要与不知天高地厚的人类决战到底。你，敢不敢应战？



当虾兵蟹将遇上机甲战士

简评：新的场景，新的挑战，还有新的收获，东海洞天注定会成为PVE的热门之地。

上古神物穿越时空

七彩精魄，传说为女娲补天遗留的七彩灵石，因吸收天地灵气幻化成无数七彩精魄散落人间，不知所终。直到有豪杰击退东海洞天的众BOSS后，七彩精魄方才出现在人们的视野中。原来，此宝物一直被东海洞天的水怪霸占，不见天日。身为上古灵石，七彩精魄是法宝炼魂的绝佳材料。在此宝物的帮助下，原本平凡无奇的法宝将发生翻天覆地的变化：当法宝属性条数未满时，使用七彩精魄能够增加法宝2条属性；当法宝属性条已满时，七彩精魄能够改变法宝最后2条属性，使其具备自己心仪的能力。不仅仅是七彩精魄，据说失传已久的法宝天赋符也重现世间。这符文乃是上古仙家所著，其上浮现出古老的印记，可以用于激活法宝的潜能，法宝被动技能未满4个时使用后可使法宝领悟1个被动技能。



发现神秘亮光，是否有珍宝藏在此处？

简评：七彩精魄与天赋符，这两件原本属于上古时代的神物，却完美穿越到了《鹿鼎记》江湖，法宝控们有福了！

新型飞龙九天遨游

自从龙掘之境的飞龙被发现后，人类对于飞龙的研究从未中断过。这不，随着龙之幻化丹被神秘人士炼制而成后，人们又有了新的飞龙坐骑：亘古轰龙与云翼蜥龙。只要你拥有一枚龙之幻化丹（轰龙丹或蜥龙丹），就可以将任意一只永久的普通飞龙幻化为亘古轰龙或云翼蜥龙。同普通的飞龙相比，亘古轰龙与云翼蜥龙拥有数十种绚丽外形，飞行速度也大为提升。除了幻化飞龙，还有高明之士让烈火穷奇也具备了飞行的能力。进化后的烈火穷奇，在天空中也是健步如飞，速度远胜于其他飞龙。



召唤坐骑，进行高空侦察

简评：新飞行坐骑的出现，给玩家带来了极大的便利，实在是居家旅行、周游探险、城战侦察的最佳选择。另外，悄悄透露一个小道消息：据传，携带炸弹的攻击型飞龙正在研发中。在不久的将来，我们将亲身体验骑着飞龙轰炸城池的美妙经历。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	太空角色扮演	运营公司	世纪天成
目前状态	不删档测试中		
官方网站	eve-online.com.cn		

EVE ONLINE

新 纪 元

宇宙中独一无二的奶妈——后勤舰

编：Samtown　美：grass

大概没有任何其他的巡洋舰能像后勤舰这样为团队提供如此巨大的战斗力提升。这种T2科技的衍生船是EVE中的治疗者，能为你提供来自外部的修量防御能力，于是你就不用在自己的船上自己这么做了。虽然自修抗能让你在单挑或者小规模战斗中很给力，但是如果你的身后有一个后勤小队，那么你就能承受成吨伤害的同时用最强大的火力战至时间的尽头。

后勤舰是完全的团队作战船，甚至比我提到过的重型拦截舰更依赖团队。后勤舰在绝大多数的情况下都是完全没有任何进攻火力的，一艘后勤舰永远是战斗中的焦点，所以后勤舰指哪，它的队友绝对会打哪。每艘后勤舰都有对于远程维修装备的大量加成，至于修的是什么取决于其种族——艾玛和盖伦特是甲修，加达里和米玛塔尔是盾修。这些加成中包括摇修距离加成（使用大修能修70KM），大幅度减少摇修装备的PG需求（能让后勤舰使用3到4个大修），此外还有摇修装备的省电加成。这些效果显著的强化能让后勤舰比他们的T1版本要强大的多。接下来，我们就一起详细了解一下四大种族各自的奶妈吧!



后勤舰对角色技能有较高的要求

艾玛族 守卫级

守卫级是目前甲抗队使用最多的后勤舰。一如其他的艾玛船，守卫级有着大量的低槽和（6/2/5的槽位）和后勤中最多的电能，所以说这货巨能修，同时巨能抗。守卫级还有25m3的无人机挂舱，可以带满一编队的轻无人，或者甲修无人机。



装配

因为只有两个中槽，守卫级想独立保持电容稳定基本上是浮云，所以它非常依赖队友的传电。一个标配的守卫会使用4个大修甲（或者4大1中）和2个传电，而5个防御用低槽就上1600mm或者800mm钢板加上抗性装备。中槽通常会使用ECCM来对抗ECM干扰，然后加上一个加力或者微曲。通常情况下是使用加力燃烧器——一般来说甲抗队都喜欢杵着不爱乱动，所以使用加力就给了守卫级更高的存活能力，还能用剩下能量来堆更高的防御。因为甲抗队喜欢堆在星门口或者站门口，一般守卫级喜欢使用后勤无人机而不是战斗无人机，这样他们就可以随心所欲的开修不用担心进入战斗。

优缺点

单论奶力，守卫级是相当给力的。此外多亏了其防御能力，所以守卫级可以说是最硬的后勤舰。使用甲抗和加力，他们的信号半径会一直非常低（保持在70m3），因此守卫级受到大船的伤害会明显降低。守卫级的主要弱点是过于依赖传电——如果战场上只有两艘守卫级，E掉其中的一条，另外一条就会因为没有电量支持而很快停电。给他们上感应抑阻倒没啥太大用，因为甲抗队的作战方式通常是一队船死死的挤成一团，不过如果用秒锁船压制其扫描分辨率（延长锁定时间），再配合连续转火压制和不时的E上一发，那么压制起来效果拔群，当然，在大型队伍里，守卫群很可能会在接站之前就提前锁定了他们的很多队员了。

加达里族 皇冠蜥级

皇冠蜥级通常更多地被应用在更高吨位级别，比如盾抗战列队的团队中。在盾修后勤中作为对速度劣势的补偿，它提供了比曲剑级更可靠的遥修能力和更坚实的自身防御。你可以把皇冠蜥看作守卫的盾修版

本，他们中低槽位分布相同（全槽位6/5/2），但皇冠蜥有更强的CPU，而守卫在能量栅格上更胜一筹。皇冠蜥级拥有传盾和传电能力的加成，维修无人机的修量也接受增益。





装配

标准配置的皇冠蜥级几乎一模一样——高槽四个大传盾（或者三大一中）和两个大传电，三个中槽用于盾抗（外加低槽一个损控），另外两个中槽上ECCM和推进设备（加力或者微曲皆有，前者更常见一些），最后还剩下一个低槽装上能量栅格提升设备来保证支持那么多大传盾的正常运行。在无人机方面，皇冠蜥则可能同时携带修甲和修盾两种无人机（后者更常被用来在激战之后帮助队友彻底恢复健康）。

优缺点

作为加达里舰船，皇冠蜥的感应强度之高令ECM设备很难对其奏效，但它比守卫都慢（即使对方甲抗而自己是盾抗），信号半径也因为较高的基础数值和盾扩装备/改装件的惩罚而更大。和守卫一样，皇冠蜥依靠互相传电无中生有的上古巫术支持它进行全力维修，这让ECM战术成为对抗小股冠蜥队时最好的选择。大致上皇冠蜥的防御能力会比守卫更弱一些，而且它更慢的速度和更大的信号半径意味着它会承受更大的伤害——不过即便如此皇冠蜥依然十分难被杀死。客观上说，皇冠蜥的抗性分布更容易被加以利用——作为C族T2舰船，它拥有极高的动热抗，但在装备抗性增强设备之前电抗实在有点……一塌糊涂。这个漏洞通常需要一个主动抗来填补，但即便装上电抗和爆抗也还是比动热抗更低一些。

米玛塔尔族 曲剑级

曲剑的速度非常快，大大超过了其他后勤舰。这使得大多数盾抗队伍，尤其是依靠风筝或速度为生的狙击队伍特别青睐它。作为独立后勤，4/5/4的槽位告诉我们：曲剑相对于皇冠蜥放弃了一个高槽以换取一个额外的低槽。曲剑也失去了皇冠蜥的传电加成，不过拥有同样的护盾遥修加成。除了有关护盾的加成，曲剑也有一个关于锁敌链接的加成，一种远程锁敌计算机形式的装备。正如我在前面中提到的，这很少派上用场。最后，不同于其他后勤舰，曲剑是45立方的无人机舱。



装配

有两种常见的方式来装配和操控曲剑。在更大的会战中，曲剑经常采用和加力皇冠蜥相似的思路。其主要区别是，取消了传电，曲剑在额外的低槽装配电容继电器来保持电量的稳定。这种曲剑可能装配4遥修盾（同皇冠蜥一样的维修能力，但比较脆皮），或者三个遥修盾（较弱的维修能力，但更加能抗）。在相似情况下，曲剑也有很高的速度和信号半径的优势，这就意味着曲剑能更好地减免伤害，与装备微曲的小队也能更好保持距离。

优缺点

作为米玛塔尔T2舰只，曲剑有着非常强力的面板抗性，四种抗性中动能>爆炸>热能>电磁。因为有限的改装槽和四种抗性相当微小的变化，曲剑通常四种抗性都非常高，而且少量单抗装备就能影响上面这个抗性排序。但是，曲剑比皇冠蜥更容易被干扰。但干扰对于曲剑来说，并没有像对于皇冠蜥或守卫那样破坏传电链的额外作用。因为不会依赖其他船只，曲剑就变得非常全面，可以在不破坏队伍的整体遥修能力的情况下撤离交火范围或过门。不过，这也使曲剑更害怕其他两样东西——感应阻抑和毁电。

曲剑的基本锁定范围是75km，对比皇冠蜥的100km，两个上了脚本的感应阻抑就能让其锁定范围下降到30km，有阻抑加成的船可以压至20km内。在一只高速盾抗队伍里，这会严重削弱曲剑的遥修能力，尤其是风筝曲剑，因为这个距离已经让其暴露在敌人的火力范围之下了。此外，曲剑非常依赖自身的电容稳定，这包括维修和微曲/加力的开启。被上了几个重毁的曲剑可能很快就变成残骸离开战场了。

盖伦特族 奥尼克斯级

在所有的后勤舰当中，奥内罗斯级是最少被使用的一条。和曲剑级一样，这是艘被设计用作自助行动的独立后勤舰。和守卫相比它牺牲了两个高槽来换取更多的中槽（全分布4/4/5）和速度上的提升，这让奥内罗斯更加适应配合高速甲抗队伍行动——在那种时候守卫会跟得很吃力。不过速度和中槽的提升却毕竟有着减少高槽的代价，而且由于缺少减耗的传电能力来建立守卫的经典传电链，奥内罗斯要自理维修的电量消耗。



装配

如上所述，奥尼克斯级的整个装配都在围绕电量问题而进行，它的装配也可以参照曲剑级。使用它的空余槽位（至少两个中槽，几个改装件位置，还可能包括一两个低槽）来提升回电能力以达成永动。和曲剑相比它更难做到这点，毕竟奥尼克斯还需要中槽来装推进器和一个可能装上的ECCM（虽然有些奥尼克斯选择不装ECCM来缓解用电压力——但这是存在风险的）。但是，如果后勤技能到5的话，一条奥尼克斯有可能被配到永动并且拥有和守卫级一样的维修能力（四个大甲修）和堆甲抗的程度。

优缺点

虽然奥尼克斯级稍微比守卫快一点，它还是比不上曲剑。一条微曲装的奥内罗斯可以爬到1.6km/s，使用加力则可以到600m/s多一点。这两种配置都很受欢迎，前者更多和重突队这类高速船配合而后者则配合战列队。在使用加力的时候，保持四修永动对它来说非常容易，而曲剑和守卫就很难做到这点。再加上奥内罗斯50立方的加大版挂舱，这货的修理能力实际上是比守卫要高那么一点的。还有值得注意的一点是因为四个中槽要塞推进、注电（或者回电）和ECCM，比起盾抗的曲剑它更习惯使用甲抗，装一块1600附甲板来达到和守卫同一级别的防御能力。

话虽如此，奥内罗斯级确实还存在着一些明显的弱点。首先，回电配置的奥内罗斯在毁电面前非常无力——它既没有守卫那样的传电链，也没有像曲剑那样的距离控制能力来回避毁电风险——加力配置在这方面尤其脆弱。而且就像我提到过的那样，使用ECCM会让它更难保持电量平衡——虽然这不是个直接威胁，但假如不装ECCM的话奥内罗斯在ECM（甚至一组ECM无人机）面前相当被动。对于那些装了ECCM的配置来说，毁电的破坏力就更加显著了。



游戏类型	3D武侠角色扮演	运营状态	火爆公测中
运营公司	盛大蜗牛双核联运		
官方网站	9yin.woniu.com		

九陰真經

新手养成二三事

文：阿修moon 编：Samtown 美：grass

《九阴真经》游戏公测至今也已3月有余了，游戏以“精良的制作”“华丽的画面”和“独特的玩法”征服了无数武侠游戏爱好者的心，新玩家不断涌入游戏。可正因为游戏的玩法与其他武侠网游大有不同，导致不少新人在各方面犯了不少错误，浪费了游戏时间，下面我就以我的成长经验来告诉大家一些角色养成的心得，希望新人们看后能少走弯路哦!

奇经八脉，犹抱琵琶半遮面

经脉，在各种武侠小说中历来都是举足轻重的存在。想当年张无忌机缘巧合被传九阳真经打通了任督二脉，从而几个时辰就学会了寻常人半辈子才能练成的乾坤大挪移第六层，这一段可以说是经脉促成武功修炼的最广为人知的例子。对于习武之人而言经脉是如此重要，那么九阴真经这款游戏作为真武侠的叙述者，将会以怎样一种形式来描绘那一道道神秘莫测的线条呢？八月下旬九阴真经江湖服开启了经脉系统，可谓千呼万唤始出来，然而在笔者看来却是有些雷声大雨点小。



尚不完善的经脉系统，在那一排问号下究竟还隐藏着哪些内容

可以见到的是，现今版本的经脉系统只是为了未来经脉系统的正式出炉所编演的一段前奏，正所谓转轴拨弦三两声、未成曲调先有情，虽然经脉系统本应具有的很多功能尚未实现，但至少其对人物属性仍有不俗加成，且经脉系统的修炼自成一体与武学内修并不冲突，本着大家都在练、不练白不练的原则，如何才能较有效率的达到每日真气（经脉经验值）限额，一度成了困扰笔者的最大难题。

正常途径：所谓正常途径就是在闯荡江湖的过程中无意识间获取的真气，游戏中有很多种途径可以获得真气，其中主要包括刺探、禁地以及战场，在这些过程中我们有更多的追求，真气并非唯一追求，因而虽是每日真气的重要来源却也存在诸多限制。

刺探：因为掌门刺探令的存在，这是个全民刺探的时代，由刺探获得的真气与因刺探而实际获得的历练成正比，1点历练对应大约300点真气。反之如果历练槽已满，就无法再获得真气。

禁地：禁地好处多多，同时也是获得真气的最惬意的方式，然而并不是所有人都有时间每天参加一次禁地活动，且有着一周七次的大前提存在，因此禁地虽好，可不要过于依赖。

战场：在落脚点冷却之时，战场就成了最佳去处，游戏而已胜败本无碍，突出一个酣畅淋漓，真气会在不经意间流入你的四肢诸骸，但若是能赢则更会瞬间获得海量真气，只可惜战场获胜所得真气奖励是有上限的。

非正常途径：如果你发现通过正常途径很难达到上限又不希望剩余空间被白白浪费的话，或许就应该尝试一下非正常途径了。简而言之就是刷，在这个过程中只有一个目的：快速获得真气。常言道，刷亦有道，下面我们就来看看“刷”的门道。目前已知的刷真气最有效途径就是踢馆，这里所说的踢馆不是通常意义上的过关拿奖励，而是将BOSS打到残血后引致脱离，再重新进入战斗如此反复。这个方法虽然简单实用，但需要有专门招式应对才有效率，具体是哪些招式，就需要各位依照实际情况而自行摸索了。

门派之争，新规则百家齐鸣

曾几何时，门派战就是两拨人堵在一个狭小的过道中死来死去，然而八月的一次更新彻底改变了这一现状，当笔者浑浑噩噩打了几场门派战之后，终于总结出三个字：玩不转！最初的门派战只是双方群殴手段的对抗，在人数相差不大的情况下，谁的群殴招式更犀利，谁就能成为门派战的赢家。在这一阶段武当的清风剑法加太极剑舞着实光辉灿烂了一把，而君子堂凭借一式风花雪月，俗称大风车，也在门派战中占据了一席之地。门派战改版之后，最显著的变化就是改写了大武当的不败传说，使其他门派也有了与两大群攻门派同台竞技的资本。



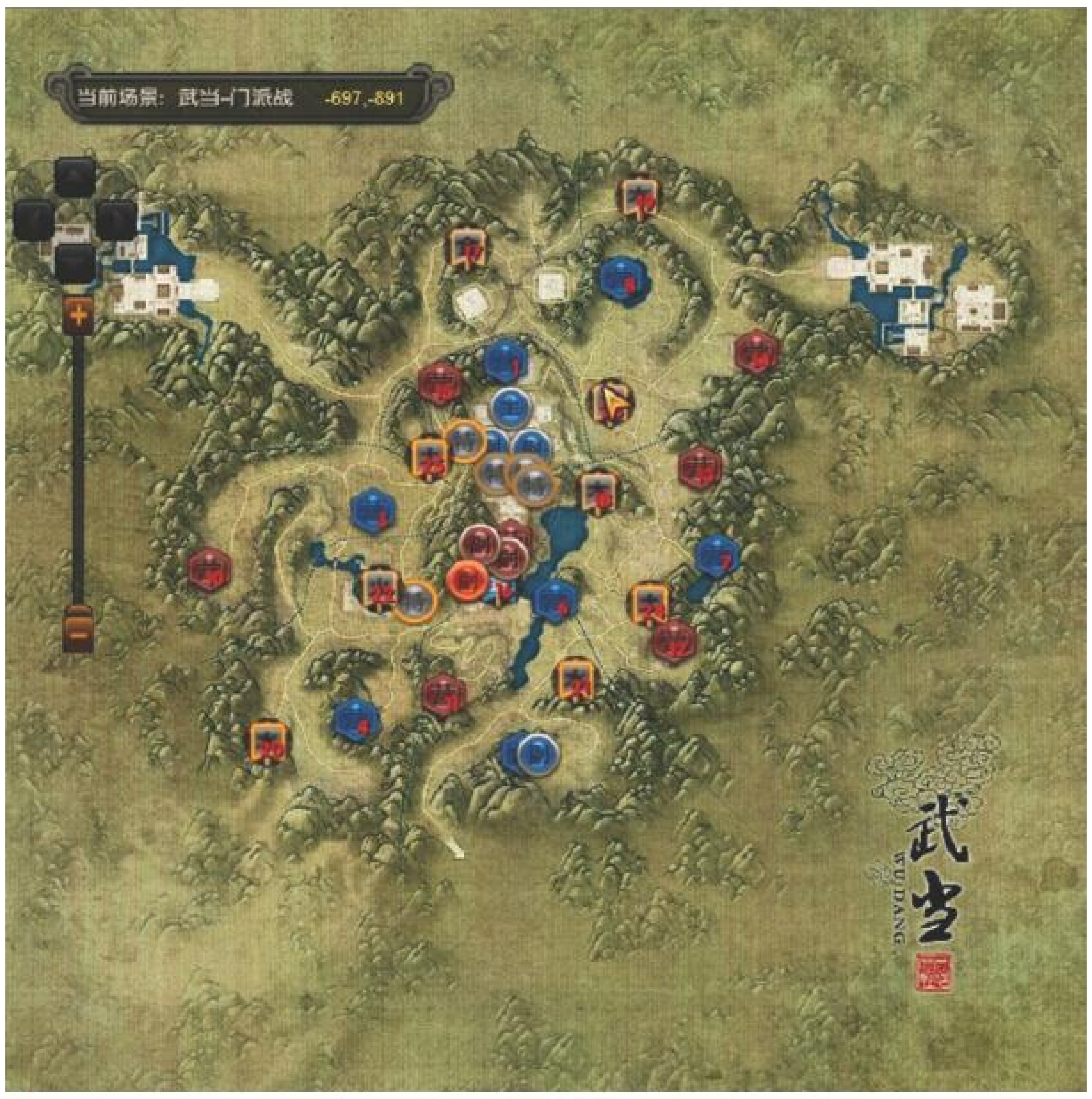
门派战改版前，武当与君子堂风光无限



门派战改版后，开启了群雄割据的局面

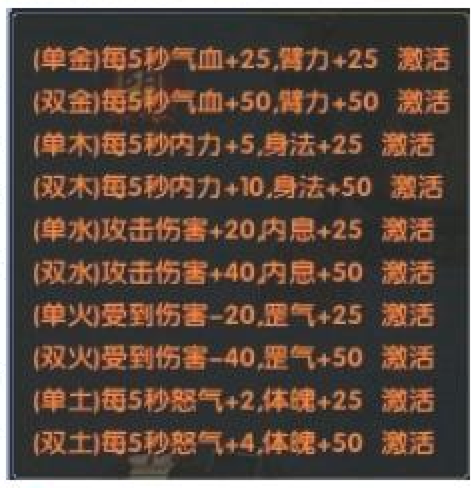
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

既然不能光靠蛮劲，那么新的门派战该如何驾驭呢？首先我们要清楚新门派战的两项重要改革。



武当山门派战战场布局

其一，五行阵法的加入。以武当战场为例，可以看到在战场各处分散着的“金木水火土”字样，这些便是五行阵之所在，金木水火土各两阵共十阵，将是足以左右战局的决定性因素。五行阵作用于阵营全体玩家，其所带来的团队巨大BUFF显而易见，一旦防守方陷入盲目龟缩的死循环，则唯有溃败一途；反之若是能派出一支奇兵夺下所有旗阵，则正面战场将成为进攻方的修罗场。



五行阵全激活效果堪比顶级内功

其二，数目众多的复活点。依然以武当战场为例，在战斗准备阶段，按M键打开地图，图中“营”字随处可见，蓝色代表防守方，红色代表进攻方，这些便是当前的可选复活点，通常门派战指挥者会分配小队服下霹雳丹自杀，分别于指定“营”点复活夺阵，当战斗开始后，被占领的五行阵又可以作为新的复活点从而扩大本阵营的机动性。由于复活地点的可选性与广泛性，因而经常上演东方不亮西方亮，然后顷刻之间丢失全部五行旗最终惨被翻盘的悲情剧。这使得在新的门派战中侦察与反侦察成为贯穿始终的主题，此时一个思路清晰临危不乱的门派战指挥更显得弥足珍贵，而作为一名战士，我们要做的就是令行禁止，切忌盲目。

除了这两处最重要改变之外，攻方带头人、门派支援等要素的引入也为门派战的走向注入了诸多变数，总而言之，现如今的门派战已经不单单是斗勇斗狠，更是考验临阵指挥水准以及门派团结程度的大阅兵台。

复活点医师处领取自杀抢旗必备之霹雳丹



战场风云，你坑我坑大家坑

前面已经提到，战场不仅可供消遣，更是每日真气的主要来源，或许有心之人已经开始注意到，战场还与各个势力的友好度挂钩。按照舅舅们的说法，九阴最强武学不是门派武学也不是江湖武学而是势力武学。这个所谓势力武学的获得是否便与战场获得的友好度密不可分呢？目前尚不得而知，至少以在现在的版本而言无此可能性，九阴毕竟仍处于测试阶段，很多东西还不完善。但无论如何，作为八月的重头戏，战场仍是不得不提的新鲜事儿。九阴目前开放了古墓派与沐云庄两个战场各两种模式，分别是古墓派6V6、沐云庄12V12，以及古墓派12人混战、沐云庄24人混战。



“我的战场”界面



一上来就4V6，北都找不着我会乱说？

凡是脱离新手保护的玩家，在神州大地的任何一个角落，只需打开左下角“我的战场”界面，选择模式后再点击“加入战斗”，便会瞬间被传送到火拼地点。系统会根据玩家的自身实力来安排队友与对手，有点类似某某联盟的单人匹配，只是九阴的匹配模式还不够完善，常常会莫名陷入以少打多的尴尬境地，这应该是一个BUG，希望玩家看到本文时蜗牛已经修复了这个BUG。

然而BUG坑人可以被补丁修复，如果人坑人，那就是连某某联盟的招牌匹配技术都无法克服的难题了。虽然笔者本人就是一深不见底的大坑，可常言道没有最坑只有更坑，对面总会有那么一个或几个软柿子来让你捏，只是如果这些软柿子偏偏在自家，那就真的你坑我坑大家坑了。



你坑我坑大家坑

如何才能不坑?

首先在当前内功实力的基础上，尽量将外功修满；其次在加入战场之前吃一些食物，如增加移动速度的九转大肠、增加臂力的干煎灯笼鱼，再准备一些两分钟回血的药例如复方华佗药丸等等；此外还需掌握一定的战场求生知识，例如如何卖队友、避开敌方的爆发性招式选择合适的切入时机等等，这就需要对游戏中的各种套路都有一定的了解，一句话，多切磋多观察。当然，上面说的只是一些打战场的最基本要求，要想真正成为东方不坑，最为重要的一点还是要有一身牛叉的装备，例如六开伤害玉单剑，再掌握一些各门各派的招牌武学，例如武当的换血，锦衣卫的钩子，峨眉的罩子，甚至再来个太极拳（古谱）的怒招，恭喜你，你成功了。……好吧，当我什么都没说。最后，还有一个爬坑小技巧或许更适合像笔者这样的普通玩家：如果不能战胜你的敌人，那么就加入他们。



太极拳古谱怒招开太极，网站售价3000RMB



游戏类型	2D回合制	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	sdxl.wanmei.com		

神雕侠侣 sdxl.wanmei.com

快速成为打造名家

编：小P羊　美：grass

《神雕侠侣》中所有的装备都可以通过打造的方式获得，迅速提升打造技能不仅能先人一步穿上极品装备，还能抢占市场先机，赚个盆满钵满。为了让大家都能轻松愉快地获得装备，小编在此吐血奉献打造冲级心得。

打造系生产技能

打造系的生产技能分为三种：武器锻造、防具打造、饰品制造。武器就不用说了，学会之后只要有对应的图纸，所有种类的武器都能做出来；防具打造可以制作出衣服和护腕；饰品制造可以做出项链、腰带和鞋子。

玩家们可以在临安生活技能NPC尹克西处学习到40级以前的生产技能，剩下的技能就要在帮派里学习了，所以在进入游戏之初就选择一个强大的打造系帮派，是你成为打造大师的最大保障。

另外，生产技能的学习需要消耗大量经验、游戏币以及帮派声望，所以每天要尽量多的完成游戏里各种获得经验的任务和活动，还要刷够帮派日常任务、建设任务，还有四方巡视任务，如果游戏币不够的话，要投入一些元宝来换游戏币，当然投资是为了之后赚更多的钱！



学习生产技能

打造高品质装备

学会打造系技能之后，就剩下做装备来赚钱了，做装备所需的材料包括：装备图纸和玄铁，通过打造得到的装备不但能拥有较高的基础属性，还有可能生成1-3条的附加属性以及无双技能，这些属性将决定装备的品质（装备品质分为普通、强化、无暇、卓越、完美五个档次），而品质又决定了装备可以提升的潜力，所以有条件的玩家可以追求一下打造出来的极品装备哦！



装备打造



乡村货郎

各类材料获得途径

其实，学习打造技能不是难题。要打造极品装备，需求量最大的莫过于各种各样的材料，这里也简单说明一下材料的取得途径。其中，60级以下的装备图纸和玄铁都可以直接在临安的乡村货郎处购买，当然这是成本的选择，而图纸和玄铁都可以通过挖藏宝图和完成天尊任务来获得。如果这些还不能满足你的话，还可以留意市场。市场上会有不少人摆摊卖材料，经常扫扫摊能买到不少价格便宜的材料。

极品装备需鉴定

装备生产出来还没有完，还需要鉴定才能知道是不是极品装备。玩家可以在临安的鉴定师处鉴定装备，也可以使用鉴定符来鉴定装备，鉴定符可以用装备和一级宝石制作出来。身为一名打造师最不缺的就是装备，随便拿一件垃圾装备和垃圾宝石，就能制作出5个鉴定符，当然要用这种性价比最高的方法来鉴定啦！



装备属性



游戏类型	2D回合制	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	sdxl.wanmei.com		

神雕侠侣

sdxl.wanmei.com

婚姻系统 全面揭秘

编：小P羊　　美：grass

凭借五大独创玩法以及五大革新系统，完美世界旗下最受欢迎的2D回合制网游——《神雕侠侣》公测异常火暴，海量玩家涌入游戏体验不一样的回合游戏乐趣。本次公测即将开放婚姻系统，游戏中两情相悦的玩家可以向月老申请结为连理，两位新人不仅要经历发帖邀请亲朋、拜堂仪式等众多有趣又有意义的环节外，更有声势浩大的花轿巡游临安，让所有人都能感受到两位新人的恩爱与幸福。



即将开放婚姻系统

游戏中达到40级的两位异性玩家之间的友好度超过1000，就能够组队前往临安找月老“登记领证”，成为令人羡慕的“神雕侠侣”。喜结连理自然是一件大事，无论是在现实中还是在游戏里，都不能草草而过。游戏中就为玩家专门准备了结婚系列内容，不仅借此考验两位有情人的真心，更让游戏内所有玩家都能感受到两位新人的恩爱与幸福。

情比金坚考验真心



月老首先就要考验一下两人的真心

想要成为恩爱夫妻？月老首先要考验一下两人的真心。游戏中，两位新人首先要领取“情比金坚”任务。领取任务后，两位新人被各自随机分配到临安的两个不同地点，需要在30分钟内找到喜来乐领取烟花和喜糖才能顺利进入婚礼筹备阶段。在此期间，两位新人都会遭遇劫亲强盗，一定要全力应战，向另一半证明自己的决心与实力。

发喜帖晒幸福



看把新郎官乐的

成功证明自己的真心后，月老就会指导二人开始筹备婚礼。首先要做的就是广发喜帖，将喜讯告知所有的亲朋好友。玩家可以自己编辑喜帖内容，唯一要注意的是，编辑文字不能超过50个字，毕竟晒自己的幸福多少也要内敛一下。

拜堂大礼 终成夫妻

发完请帖后，两位新人接下来要做的，就是在自己选定的大喜日子里拜堂成亲了。拜堂仪式上，所有到场来宾都会收看到仪式动画，在此期间，两位新人更会在礼堂上大撒红包，将自己的幸福送给每位来宾。此时，整个婚礼过程进入高潮，新人在所有人的祝福下结为连理，携手共创侠侣新生活。



夫妻对拜



花轿巡游，婚礼进入高潮

花轿巡游 万众瞩目

拜堂成亲之后，整个婚礼进入真正的高潮，此时两位新人将登上豪华喜庆的婚车，在仪仗队的簇拥下巡游临安，向所有玩家宣告自己将开始全新的幸福生活。

《神雕侠侣》浪漫温馨的婚姻系统即将开启，体验杨过与小龙女的幸福不再是梦，祝福所有玩家都能找到称心如意的另一半，体验为爱痴狂，侠侣无双的幸福游戏生活。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	奇幻角色扮演	运营公司	中青宝
目前状态	火爆内测中		
官方网站	bw.zqgame.com		

兵王 2012国战之王
PVP技巧分析之进攻国国战攻略

编：Samtown　美：grass

首先介绍下《兵王》，这款游戏主打PVP玩法，国战是众多PVP的一种，也是参与人数最多的战斗，画面风格以魔幻为主，人物装备羽翼等角色造型都颇为华丽。游戏目前正处在内测中，本期杂志我们就来跟大家分享下进攻国如何打好一场国战，希望这份攻略特别对国王、元帅等有帮助。

国战两大技巧

一）有国战的国家，当天12:00以后所有玩家可以去NPC边境防卫官那里做战备任务，完成战备一、二、三任务一共可以获得3个复活盾，此复活盾有效时间是12个小时。重点来了，兵王里有个系统设置是当本国神迹被打下一半血的时候会拉系统国招，国王军所有在线玩家都会收到系统提示救援本国神迹，国王军的玩家接受后被传送至神迹处系统送2个复活盾，此复活盾有效时间只有10分钟，但是当你背包里有战备做的有效时间12小时的复活盾时，救援神迹系统送的复活盾会自动叠加到战备复活盾上，而有效时间是按战备复活盾算的，是12个小时。而每天神迹被打到一半血会触发6次系统国招，所以最多一共可以得12个复活盾，再加上之前战备做的3个复活盾，那么一共是15个复活盾,大家想想国王军里大部分玩家有15个复活盾和一个没有复活盾的军打会是个什么概念。



击杀边境战神

二）国战期间如果元帅3次国招拉完，国王可以换一次元帅，又可以拉3个国招。这点指挥一定要清楚，分配好拉招时机、国王和元帅谁先拉，还有换帅的时机也要掌握好。

进攻方国战战略与步骤

1、国战前部署：20:00点国战，那么19：45分前一定要开始组织，让本国尽可能多的玩家上YY，不上YY的玩家战斗力几乎为零，毕竟这是款国战类游戏，统一指挥，统一行动，指哪打哪才有战斗力。

2、指挥最好是国王或者元帅，这样起码有3个国招控制在指挥自己手里，方便指挥和掌控战斗局势。这里假定指挥为国王，那么元帅在20:00之前去防守国的天象祭坛或者魔神将军附近埋伏起来，准备随时拉招。其他玩家全部在本国边境防卫官附近集结准备战斗。集结之前可以让兄弟们回团基地占星，有团称号的团可以把2个小时的守护神像的BUFF领了，魔导器装上，狂暴药嗑上。

3、国战一开始，带领所有弟兄过边打战神。一般防守国不会来守战神，因为如果他们来守战神，那么进攻国元帅可以直接在天象或者魔神拉招，等防守国反应过来估计NPC都快毁掉了，所以战神应该很轻松拿下。

4、然后点前线突击官NPC直接传送东门，进入军乐城打向前哨掌旗官，同时派一组高战队伍去戎装公主。如果防守国来守前哨掌旗官，而且人数比较多，进攻方想拿下比较困难时，那么直接让戎装公主的那组高战队伍占下戎装，系统召唤所有人至戎装公主复活点。

5、等前哨掌旗官和戎装公主都拿下后，指挥让元帅汇报下防守国的主要兵力在天象还是在魔神将军，如果在天象那么进攻国集体冲击魔神将军。一般情况下防守国兵力会在魔神，那么所有兄弟下1号或者6号密道到5号密道口集合，这样集中冲击一次天象祭坛。这时防守国要么在天象拉国招防守，不然天象直接拿下，这样起码能浪费他们一个国招。如果防守国在天象拉国招了，同时进攻国感觉原地几次也拿不下天象的话，果断让元帅在魔神将军拉国招，因为这时候防守国的人全部在天象，相对魔神将军比较薄弱几乎没人（元帅拉完招后马上去天象祭坛），所有兄弟接招后直接输出魔神将军，不杀人。一般防守国反应没那么快的，等他们反应过来再在魔神将军拉招时，指挥别犹豫，没等防守国落地拍人就让元帅在天象拉招，这样一般情况下肯定能拿下天象。

6、接下来别松懈，拿下天象的主要目的是为了摧毁魔神将军，一定要在防守国修好天象祭坛前拿下魔神将军，进攻国国王不惜再拉2个国招，势必拿下魔神。魔神一拿下，那么这场国战90%是赢了。具体指挥方式，当天象摧毁后，指挥所有兄弟打向魔神将军。如果在打魔神两军比较胶着的时候，进攻国指挥可以让大家原地一两次尽可以的清掉一些敌人，这时趁防守国人少了果断拉国招，所有兄弟接招后，面对防守国的复活点群攻输出魔神将军，这样一方面可以拍魔神，另一方面还可以把冲上来的敌人顺带拍掉。如果进攻国6个国招全部用完也没拿下魔神的话，那么就认输吧。

7、当魔神也拿下后，那么就剩霸者雕像了，也没什么技巧可言，就是无限冲击霸者。当然其中可以有两条进攻路线可以选择，一条是直接打向霸者，还有一条是下1号密道往2号密道出打向霸者。和打魔神同样的道理，所有人最好站到霸者后面那个红地毯上群攻输出霸者，霸者和敌人一起拍，这样敌人也很难从正面突破过来。如果这样直接冲着打比较困难那么可以看情况拉国招，但一定要记住一点，当你拉最后一个国招的时候要有100%把握摧毁霸者，不然最后一个国招就不要用。



华丽的术士装备与漂浮武器



游戏类型	3D历史回合	运营公司	搜狐畅游
目前状态	火爆公测中		
官方网站	ty.playcool.com		

桃园 正式版 新职业 白马义从初探

编：Samtown　美：grass

搜狐畅游旗下次世代回合网游《桃园》正式版现公测新服连开，人气持续火爆。值得注意的是，正式版全新开放了开启了云职业体系中的第17大职业——白马义从。这款采用虚幻3引擎全程开发的回合制网游从发布之日起就备受国内玩家关注，如今新服的开启、新职业的诞生都仿佛暗示着公测的火爆程度何其之壮烈。而今开辟更大的游戏空间，使玩家们可以尽享畅玩乐趣，感受次世代网游的回合新体验。新晋成员“白马从义”，集合了控弦和带甲两大职业的优势特征，他们来去如风，箭法入神，在具备强伤害输出的同时，也兼顾了高命中力和快速度移动。他们是战场的杀神，也是少女心中的王子。

白马从义 力与速的完美结合

对于那些幻想能驰骋在战马上挥刀斩敌的热血玩家而言，传统回合制网游中鲜少设有的骑乘战斗一直都是他们心中说不出的痛。《桃园》新职业白马义从的开放将彻底打破这一格局，真正实现了回合史上首个骑射职业。全新的职业技能设定，涵盖了“戎马人生”、“策马迂回”、“冲锋投抢”、“诱敌深入”、“马术”、“风驰电掣”、“疾风之势”、“冲锋之势”等多项独创骑射战术，让玩家在近战时有用超强的伤害输出，同时又拥有灵敏的速度和精准的命中。尤为值得一提的是新技能“戎马人生”，让玩家在回合战斗中能够骑乘任何坐骑进行战斗，在提升战斗速度的同时结合ATB系统，凸显出跑位战斗的酷炫感。



白马义从帅气的外观



直线撞击



3D人物打造新生代萝莉正太



白马从义战斗场景

造型多样 角色讨喜趣意浓

当萝莉、正太、萌妹们逐渐抓住了世人的眼睛，《桃园》也疾走潮流的前端。充满幻想色彩的中国画风、高清3D的画面以及优美的音乐，采用虚幻3引擎开发的次世代回合网游，在人物设定方面选择了回合制玩家容易接受的Q版可爱造型，搭配数十种发型、肤色、服装等造型，让游戏整体呈现出轻松、逗趣之态。由于虚幻3引擎独有的渲染能力，《桃园》的人物形象显得十分精致，基于革新的纸娃娃系统，玩家可以在游戏中实现即时换装，自由打造角色造型。

“云职业”体系 打造多条线发展模式

《桃园》游戏独创的“云职业”体系创新打破传统回合战法牧固定的职业组合体系，实现了职业、技能会见的互通，玩家可以在游戏独特的职业树中自由转职，实现玩家角色个体强大、整体平衡的局面。白马义从的登场正是吸取了《桃园》中经典职业带甲和控弦的精髓，全新的技能和战斗形式进一步加强了云职业这个概念。“云职业体系”在未来将扩充到50个终极职业。“云职业体系”，从纵向职业来看是依次进阶，从横向来看就是无限的自由转职。



“云职业”体系打造无限选择



编：X先生 美：咖啡

DOTA 6.75 PUSH和GANK的快节奏时代

DOTA 6.75已经发布一段时间，这个版本也是近半年来的一次大更新。照例是有新英雄，加了一个新物品，还有其他一些调整，还有大量的英雄细节更改。总体有人欢喜有人忧。冰娃继续坚持沿着加快节奏，提高竞技性的方向改动。

寒冬飞龙 傲洛斯



霸气的模型，就是瘦得有点骨感

移动速度：285
初始护甲：1
初始攻击力：38-45
攻击距离：425
智力（主属性）：25 + 2.4
力量：24 + 2.1
敏捷：16 + 1.9

技能详解

严寒烧灼

快捷键 R

将致命的寒冷灌注全身，使冰霜巨龙获得额外的攻击距离和飞行能力，持续6秒。冰霜巨龙在攻击敌人时会附带严寒烧灼，减缓其移动速度并造成6%当前生命值/秒的伤害。负面效果持续时间在同一敌人身上不会刷新。

持续时间：6s
攻击距离：700/800/900/1000
减速：25/30/35/40% 持续4秒
生命值灼烧：每秒燃烧当前生命值的6%，无法致死，生命移除型伤害。
冷却时间：60/50/40/30
魔法消耗：120/110/100/90



这个技能是一个6秒的变身，模型发白光，会被分身斧等装备消去。

X：超强神技，冰龙突然撒娇，粘着人家。技能效果又能减速，又能加射程，又能变成飞行单位。技能成长也不错，如果主升，可以凭借超远的射程和飞跃地形的能力从意想不到的位置发起GANK突袭。当前生命：也就是开打的前几下特别疼，给人心理压力。

碎裂冲击

快捷键 T

向指定敌方目标发出一枚休眠的冰晶碎片，当碎片冲击到敌人时，就会苏醒，同时散射出更多碎片，对周围的敌方单位造成伤害并减速，初始目标不受影响。

碎裂范围：500
碎裂伤害：100/180/260/340
减速效果：25%，持续4秒
碎片飞行时间：1.5秒
施法距离：1200
冷却时间：8
魔法消耗：120/130/140/150



这技能理解成菊花型就对了。中间目标不受伤害，散射出来的花瓣有伤害和减速。

X：超强AOE神技，长达1200的施法距离，对持阶段很好用的小技能。340的顶级伤害，在很长时间内都可以秒杀远程小兵，8秒的CD很短。500的范围也不大不小，是很强的团战输出。一般情况下主升的技能。它的缺点就是施放目标本身不会受到伤害，有点指桑骂槐的意思。减速25%的效果聊胜于无，后期不太明显。

极寒之拥

快捷键 E

降低一个友方英雄的体温，将其保护在坚冰之中使其沉睡并每秒回复一定生命，同时使其免疫所有物理攻击。持续时间内友方英雄无法动弹。

持续时间：4
生命值恢复：每秒回复20+最大生命值的3/4/5/6%
施法距离：1000
冷却时间：14
魔法消耗：75

X：又一个超强神技，玩过魔兽世界的朋友可以认为它就是一个能对队友和自己施放的物理免疫冰箱，外带绷带回血效果。前期点1点，具备优秀的恢复效果。这个技能的物理免疫的效果是护甲增加到极限。克制拍拍熊、小纳迦，

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



冰龙制造的冰箱不仅保鲜，还能回血，实在是居家旅行，抗塔反杀的利器。



冰箱技能的视觉效果良好，让人一看就没有再打的欲望。

小鱼人等近身猛将。一般游戏，对方第一轮技能如果没秒掉人，给残血的队友加一个，可以有起死回生的效果。此技能还能抗塔，推进也不错。不能对魔免单位释放，不会被散失驱散。

寒冬诅咒

快捷键 W

寒冬飞龙以令人发狂的寒冷冲击战场，对一个敌方目标施与诅咒，将其冻结在原地。同时周围350范围内该目标所有的友军都陷入不可抑制的狂乱，转而攻击这个目标。若目标死亡，杀人数计算给施法者，敌方单位的魔免友军不受影响。

持续时间：2.5/2.75/3
作用范围：350
施法距离：800
魔法消耗：250
冷却时间：90



如果范围内没有别人，这只是一个普通的控制技能。后期则可以用来秒输出附近的脆皮。

X：这个技能看似很美好，很邪恶，但实际施放却很难有完美的效果。在前期，仅仅把它当作是一个类似流浪锤子的范围控制技能就好理解了。后期则可以对着对方DPS附近的酱油施放，让他们互相残杀。如果范围内的地方英雄是近战，这个技能还有类似嘲讽、真空这样的聚集效果。另外，它的成长不高，11级可以不点。

综合点评与定位



冰龙的技能让人想起隔山打牛绝学

有AOE，有生存技能，有团控，还有一定的先手和反先手能力，绝对一线英雄的胚子。

考虑到冰龙基础攻击力悲剧，正反补都不行，对装备的依赖不大。因为T技能对单目标无效，单挑能力不强。个人认为比较合适打辅助4号位5号位。团战的时候可以在对持阶段就用技能消耗对方，为队友制造机会。简单讲是一个超远程搅屎棍的定位。

本身出色的压迫力，理论上看配合所有英雄。物理免疫冰箱特别适合配受折磨灵魂，死亡先知。

出装可以是辅助法师的万金油装备。秘法梅肯推推羊刀什么的。不过顺风虐菜，也可以出疯狂紫苑，暴力一点。

如果你面对寒冰飞龙做对手，请注意和身边的友方单位保持距离，另外时刻记得它的射程是恐怖的1000。寒冰飞龙虽然有冰箱保命，但它本身机动能力很差，初始移动速度只有285，也没有闪烁隐身之类的切入切出技能，是一个GANK的好目标。

弧光守望者 泽特

移动速度：295
初始护甲：0
基础攻击力：40-50
攻击距离：625
智力：24 + 2.1
力量：24 + 1.9
敏捷（主属性）：15 + 1.8



技能详解



一样是新英雄，弧光的模型就是可悲的喽罗狗外观，就是以前被毒狗用剩下的那个壳子。

电流

快捷键 C

用不稳定的涡流能量吞噬落单敌人，对其持续造成伤害并减速，持续6秒。如目标身边一定范围内有其他敌方单位，则效果消失。

失效范围：225
减速：50%
每秒伤害：15/30/45/60
持续时间：6
冷却时间：20
魔法消耗：75
施法距离：600/700/800/900
提示：多层效果可以叠加，每层效果单独作用



说起来这也是一个很小清新的技能，只要你寂寞孤独，就会感到痛苦。

X：个人感觉这个技能蛮难用的。它的控制是50%的减速，不能算很强的硬控。它的伤害是每秒DOT，不能算很强的伤害技。它的冷却时间要20秒，关键是还要对面落单的时候才有效果。虽然成长还行，射程增加了不少，但一般推荐前期只点一点就行了。

磁场

快捷键 F

扭曲空间，制造一个圆形力场，为力场中的友方单位包括建筑物提供100%的闪避和攻击速度提升。离开作用范围将无法获得增益效果。

持续时间：3.5/4/4.5/5
作用范围：375
攻击速度提升：50/60/70/80，对非英雄单位提供一半加成
冷却时间：50
魔法消耗：110
施法距离：900



这个技能绝对是推塔神技能。

X：超变态不平衡的神技。这个技能对防御塔有作用，在区域内的防塔也会物理免疫，获得一半的攻击速度加成。它提供的物理免疫是100%闪避，所以一些物理伤害技能和金箍棒还是有效的。80点的区域攻击速度无论是单挑对拼，还是强行拆塔都非常有用。

唯一的弱点是，如果摆开阵型打阵地战，有时候这个技能会把自己队友吸引到一个相对集中区域，被对面的AOE全中……

闪光幽魂
快捷键 R

召唤一个3秒后才能完全物质化的闪光幽魂，幽魂萦绕在目标区域，持续50秒，一旦有敌方单位进入范围，幽魂将自我溶解并对敌人造成魔法伤害。

生效延迟：3
持续时间：50（如果无敌方单位进入攻击范围）
伤害：150/200/250/300
作用范围：375 （自动寻找范围内最近的目标并以400的速度飞向目标造成伤害）
施法距离：2000
冷却时间：4
魔法消耗：50



这技能的精髓就是在关键路口设下埋伏。

X：超变态神技能。50的耗魔、4秒的CD，可以让幽魂成为经常使用的招牌技能。2000的施法距离，还带一小圈的视野和自动寻敌（会攻击范围内隐身单位）。它就是一个结合了圣堂刺客大招和炸弹人地雷的技能。团战的时候在某些必经之路上安插，可以让对方忌惮，大大影响他们的走位和阵型。另外在上下坡等卡视野的地方预先埋好，也有娱乐性的作用。

风暴双雄
快捷键 D

通过极速振动，以自身当前生命和魔法值为代价，泽特创造出一个自身的完美闪电复制体。复制体可以使用技能和物品。泽特损失的生命和魔法值在施法过后恢复。友军可以看出复制体和本体区别，无法复制守卫，诡计之雾和刷新球。

生命/魔法消耗：当前生命/魔法值的30/15/0%
冷却时间：65/60/55
持续时间：20



75的初始版本，刷新球可以刷新死灵书，于是就有了三狗八小人的壮观场面，后来被修正了。

X：超变态不平衡的神技的爸爸技能。分身出来的复制狗有本体身上的所有技能和所有物品。这些物品是可以单独使用，重置独立CD的。比如说死灵书、点金手、红杖、分身斧全都可以再用一次。消耗性的物品大红小蓝则是等于奉送一倍。有了这个分身在场连助攻都是拿双份的钱。它的攻击力和本体一样，耐揍能力也一样，而且不像狗头人地卜师，这个复制算分身，死了不会连累主体。

综合点评与定位



这英雄对操作要求比较高，大概算新出的地卜师类。另外它的敏捷是最低成长的，所以后期DPS潜力不算很强。

在刚出来的时候是非常不平衡的英雄。后来磁场对非英雄单位的加成减弱了，才稍微变弱一点。虽然是敏捷英雄，但敏捷成长和初始攻击都相当一般，就算靠着625的射程，相比很多老牌的强力后期也没什么优势。它更加适合定位2-3号位的位置。做团队第二核心，主力PUSH或者是游走带节奏。它也可以打辅助，但是因为还是需要一定的装备支持，所以最好不要去填5号位。

弧光守卫的单挑能力非常强力，只要对手走位稍不注意，就会被幽魂消耗。只要对手血量不健康，它就可以给上电流E技能，这时如果对手选择往后撤退，就会受到持续的减速和伤害，如果胆敢站住硬刚，又打不过物理免疫的电狗。另外，团战它的后排偷人能力超级出色，PUSH能力更是逆天。

出装一般建议走死灵书PUSH流派，或者红杖双爆发，也有物理流的点金手，分身斧，虚灵刀路线，但作为后期它的成型稍显缓慢，输出也不是很足。

克制方法：如果你面对的对手是弧光守卫，需要特别注意自己的走位，尽量避免被他种植的幽魂打到，“不走寻常路”。撼地神牛很针对这个英雄。尸王打它也有一点点优势。另外弧光没有死灵书之前的打钱能力差，没有AOE，所以如果前期做好视野，稳妥着打，可以把它穷死。如果这个英雄的资源积累不够快，很容易就酱油了。

6.75其他技能重做

・凤凰三个小技能全重做。削弱了初始攻击力和移动速度。现在不如原先那么变态了。

・双头龙：液态火范围略微变大。冰封路径现在是区域持续状态，持续时间内接近的敌对单位都会被冻结。

・牛头酋长的先祖之魂现在可以控制，也拥有直接施放回音重踏和回归技能。

・树精卫士的疯狂生长技能不再造成伤害，持续时间从3提高到3/3.75/4.5。冷却时间降低到80.活体护甲被一个主动技能取代。全地图施放，增加生命恢复速度，抵挡伤害。

・裂魂人：暗影冲刺速度提高，目标无法得知正在被冲刺。行太保不再提高攻击力，但巨力重击造成的基于移动速度10/20/30/40%的伤害。。

・灵魂守卫重做。除了倒影技能和原先类似，另外的变身分身技能更像老版本。



魂守被改来改去的，好不寂寞。

X：这些重做的英雄里面，大多数感觉都要悲剧，但实际的情况可能还要战斗检验。

版本加强英雄



从此以后，猴子翻身当一哥。

・幻影长矛手的敏捷成长从2.8提高到令人发指的4.2。

・深渊领主的尸爆技能被替换为衰退光环，削弱敌方最高42%的攻击力。如果敌方单位在范围内死亡，你还能获得暂时的攻击力加成。火焰风暴变成老版本，不需要持续施法。

・影魔的大招多了一个被动效果。在影魔死去时，会把它将要失去的灵魂释放出来，效果等同魂之挽歌。这个效果不会消耗魂之挽歌的冷却时间。

・炼金术士酸雾前期伤害提高，耗魔减少，化学狂暴基础攻速更短，贪婪收钱能力变强，不稳定化合物伤害提高，并且可以造成175范围伤害和晕眩（即使在自己身上爆炸也会伤害晕眩敌人）。

・斧王怒吼护甲提升到40，战斗机可减速效果8%，加速效果单个8%。反击螺旋伤害提高。

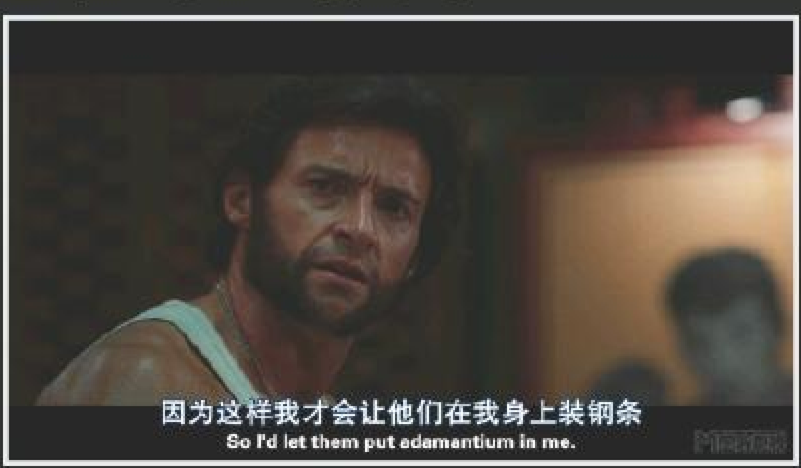
・祸乱之源虚弱减攻击力更多，而且不可驱散（幻影斧，黑皇杖等物品也无法驱散）。

・钢背兽刺针扫射的伤害上限从220提高到400。战意的加成提高。

・半人马酋长的双刃剑现在对190范围内的单位也造成伤害。
・末日守卫被吞噬不再有目标等级限制。死亡的伤害加成是最大生命值的20%，而不是以前的固定数值。
・卓尔游侠小黑的射手天赋敏捷加成从45提高到60。光环的攻击力加成最高32%。冰箭最高减速60%。
・虚空假面的时间锁定现在对被时间结界影响的单位造成两倍的伤害。它本人不再会被时间结界锁定。
・神灵武士的活血术可以给魔免单位施放。神杖升级后，牺牲的冷却时间进一步缩短到4秒。
・主宰：剑圣的无敌斩只要一下就能杀死中立单位和小兵，不包括玩家控制的单位和远古生物。
・光之守卫冲击波的最大距离从1600提高到2000。
・恶魔巫师死亡一指伤害提高，法力吸取的冷却时间缩短5秒，距离略微增加。
・地穴领主回光返照的冷却时间降低，死亡缠绕的冷却降低，霜之哀伤减益效果延长。
・死灵法师施虐之心：现在成为一个6秒持续效果，持续恢复生命和魔法，可叠加。杀死英雄或获得普通单位10倍的回复量。
・地穴刺客的护甲技能可以反弹持续期间内的所有攻击一次，而不是只有一次反弹。
・食人魔法师嗜血术能对攻城车施放。
・幻影刺客的最高暴击倍数被调整为4.5倍。
・鱼人守卫的伤害加深护甲减低效果从8/12/16提高到8/14/20。
・火枪瞄准的射程增加略微增加，爆头伤害略微提高。
・宙斯的弧形闪电冷却时间由2s降低至1.75s；雷神之怒的冷却时间降低至90s。
・死灵飞龙黄泉颤抖的吸取攻速由32提高至64。
・巨魔战将的战斗专注现在对友军也有完整的持续时间。

X：当前版本最得意的要算是大屁股和猴子。炼金和影魔也可能会再次逆袭。神灵应该会在路人中有很好表现，小黑的加强也算是比较合理。末日在前期和后期都更加生猛。地穴领主加强的挺多，说不定会有更重要的位置。宙斯的输出其实也提高了不少。大鱼人这种本来就是一线的队员这下更厉害了。

■轮到悲剧英雄



狼人是在为变身金刚狼做准备吧?

・狼人招狼的魔法消耗提高，精灵狼的生命大幅降低。
・受折磨的灵魂恶魔赦令现在又有施法前摇了。
・小纳迦基础攻击力降低12。
・母蜘蛛的小蜘蛛提供更多的金钱，16-21。
・黑暗贤者的初始移动减低。真空冷却更长，施法更近，范围更小。
・潮汐猎人的毁灭蔓延速度减慢。
・熊战士超强力量又有施法前摇了。施法前摇从0.5降低到0.3。

X：6.75最悲剧的要算是狼人，野区能力大大减弱。受折磨灵魂和拍拍熊的改动只是回归原版，也算黄粱一梦曾经辉煌。小纳迦这个当前版本一姐有改动，但好像也不是很伤筋骨。

■物品和其他



新版本的RD模式可选英雄多了两个，玩路人将有更多选择。

新增了物品暗影护符，价格:1600
提供:+30 攻击速度
主动技能，渐隐：激活后，使你的英雄在2.75秒后进入隐身。如果你移动了，会失去隐身。没有冷却时间。

・秘法鞋冷却时间从45s增加到55s。
・先祖之鼓的攻击力加成从9降低到3。
・臂章的冷却时间降低到1s。
・黑皇杖不能出售了。
・大炮的暴击倍数从2.5增加到2.7。
・达贡之神力冷却时间由40/36/32/28/24s降低至35/30/25/20/15s。
・黯灭破甲效果持续时间增加到15s。
・防御符文持续时间从4秒提升到5秒。
・不朽之守护的回收时间从10分钟降低到6分钟。
・虚灵之刃的伤害不再是基于敏捷，而是基于主属性。魔法消耗从50增加到150。
・真视宝石的冷却时间提高到10min。
・支配头盔冷却时间降低到60s，效果不再有持续时间，但每次只能控制一个单位。



曾经传言的肉山位置并没改变

X：新物品感觉就是给这版本的大屁股准备的。臂章1秒的CD又可以让狗好好秀一秀。黑皇不能卖是保留了坚挺越来越短的初衷。大根的CD再次降低，也是为了让被踩蹦的一方早日解脱。肉山的改动是让大家不要老是等肉山，屯盾不打。总而言之，这个版本就是加强了大批量的爆发和推进英雄，削弱了耗着不动手朋友。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

WCS亚洲锦标赛圆满落幕
韩国选手Rain夺冠
期待世界总决赛再创辉煌

文：SKY
编：X先生
美：咖啡

由暴雪娱乐和网易主办，游戏风云承办的代表当今《星际争霸II》电子竞技全球最高水平的《星际争霸II》世界锦标赛系列赛WCS之亚洲锦标赛已经于10月13、14日在上海世博大舞台完美谢幕。



本次赛事汇集了中国、中国台北、韩国以及东南亚的32名《星际争霸II》的顶尖选手前来参加。在经过两天紧张激烈的比赛之后，来自韩国SKT1战队的选手Rain以连胜6场的战绩笑傲群雄，获得了本次WCS亚洲锦标赛的冠军！奠定了他在亚洲星际争霸II领域中王者的称号。



本次WCS亚洲锦标赛汇聚了亚洲32名各个国家及地区的顶尖选手，其中最为闪光的莫过于韩国代表团了。作为《星际争霸》时代的霸主，韩国将这一殊荣延续到了《星际争霸II》中。参加本次WCS亚洲锦标赛共有10名韩国选手，而他们最终获得的成绩着实让人吃惊不少。本次比赛的前10名中，韩国选手占了9个席位，并且有6位选手晋级到了本年度的BWC世界锦标赛。



WCS亚洲锦标赛现场还设置了《星际争霸Ⅱ：虫群之心》的试玩区。《星际争霸Ⅱ：虫群之心》是《星际争霸Ⅱ》的第二部曲，一直受到星际迷们的期待。此次试玩也受到了现场来自世界各地的观众的热捧，想一睹虫群之心魅力的玩家们排起长队等候着。相信有这些忠实的《星际争霸Ⅱ》玩家的支持，《星际争霸Ⅱ：虫群之心》将在中国掀起一番星际热浪。

全球网游巨头暴雪娱乐大中华区总经理戴锦和在亚洲锦标赛上表示，中国的电子竞技产业在不断地成熟和发展，中国也在颁布一系列的政策支持扶植创意文化产业的大力发展，这为电子竞技相关产业的发展也带来无限的契机。中国的电子竞技产业的未来值得期待。

本次赛事承办方上海游戏风云文化传媒有限公司总经理陈剑书在接受采访时表示，通过与暴雪合作举办WCS，在未来数年内将建立更紧密的合作计划，当前的重要任务则是加强了解，并完善国内的电竞机制。最后，双方还透露，国内大规模的校际联赛正在筹备中，这将是一个为草根选手打造的舞台。





在结束了WCS亚洲锦标赛后，BWC世界锦标赛《星际争霸II》32名参赛选手的名单也随之出炉，这也将是他们在《星际争霸II》封王之路中的最后一道关卡。届时，将会有无数观众在现场、电视以及网络中为他们呐喊助威，见证最终的王者诞生！





《星际争霸II》亚洲锦标赛后，更加激动人心的战网世界锦标赛将于2012年11月17和18日在上海举行。届时，暴雪娱乐与网易公司将于在上海世博会展中心（原上海世博会非洲联合馆）联合主办战网世界锦标赛。战网世界锦标赛将包括暴雪娱乐主办的 2012 《星际争霸II》世界锦标赛系列赛（WCS）和《魔兽世界》竞技场世界锦标赛的全球总决赛。此外，战网世界锦标赛也将成为暴雪游戏玩家的欢聚之地，现场可试玩最新版本的暴雪游戏、与世界上最受欢迎的职业电竞选手面对面、选购暴雪游戏周边纪念商品，并参与更多现场活动。

节俭游戏配置

CPU	Intel 奔腾 G840(盒)	￥440
主板	华擎H61M-VS R2.0	￥299
内存	威刚4GB DDR3 1333 × 2	￥200
硬盘	希捷Barracuda 500GB	￥390
显卡	七彩虹630雷暴鲨D5 1024M	￥599
机箱	安钛克 X1	￥189
电源	安钛克 BP300P	￥239
显示器	三星S19A330BW	￥759
键盘	罗技 Mk260键鼠套装	￥110

☑ **合计：约3100元**

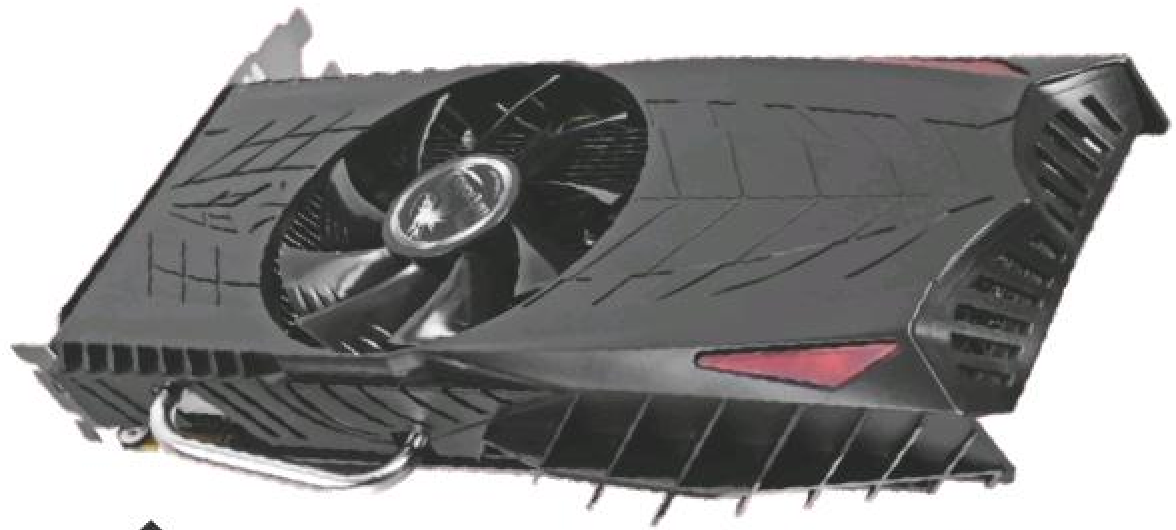
七彩虹630雷暴鲨D5 1G

这套电脑的最大特点就是功耗低，特别省电。奔腾G 840这块芯片除了名字听起来不太清脆，其他方面完全对得起那个价格。特别是它的设计功耗只有65W，加上显卡的功耗不超过150W，超级节能环保。



省电不仅仅是省钱，选择一种低碳的生活方式也是对这个奢靡的时代的一记强力反击。

七彩虹的这块630显卡虽然是定位入门级别，但是做工和配料完全达标。默认频率为850/3400MHz，配备了1GB/128bit GDDR5高质量的显存。如果不是玩《战地3》这类大型游戏，完全够用。普通的网游像《英雄联盟》《魔兽世界》《DOTA2》《暗黑3》什么都是没压力的。它599的价格也有相当高的性价比。



七彩虹630的散热部件采用封闭式仿生设计，提供了优良的散热性能，在入门显卡堪称精品。

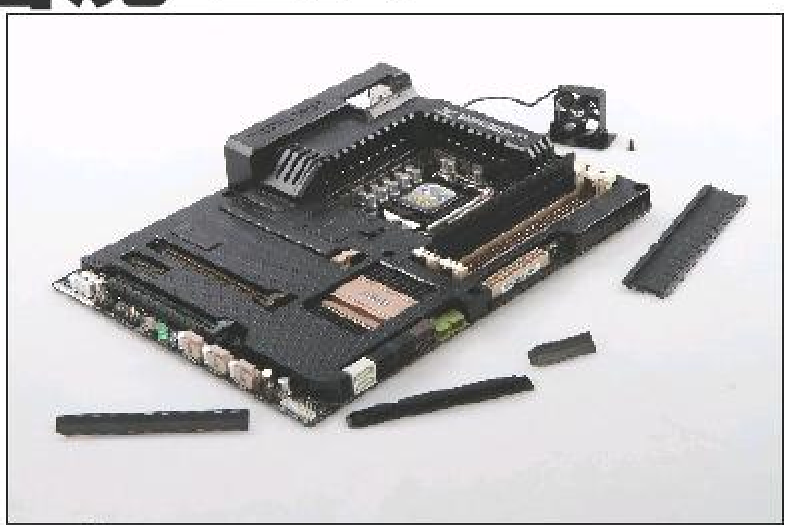
豪华游戏配置

CPU	Intel 酷睿i7 3770K	￥2399
主板	华硕SABERTOOTH Z77	￥1699
内存	海盗船8GB DDR3 1600 × 2	￥700
硬盘	希捷Barracuda 2TB 7200	￥699
显卡	技嘉GV-N660OC-2GD× 2	￥3199
机箱	海盗船600T白化版	￥1699
电源	海盗船AX850（CMPSU-850）	￥2199
散热	海盗船H80 水冷	￥999
显示器	戴尔U2412M	￥1900
键盘	罗技K310水洗	￥170
鼠标	罗技G500鼠标	￥330

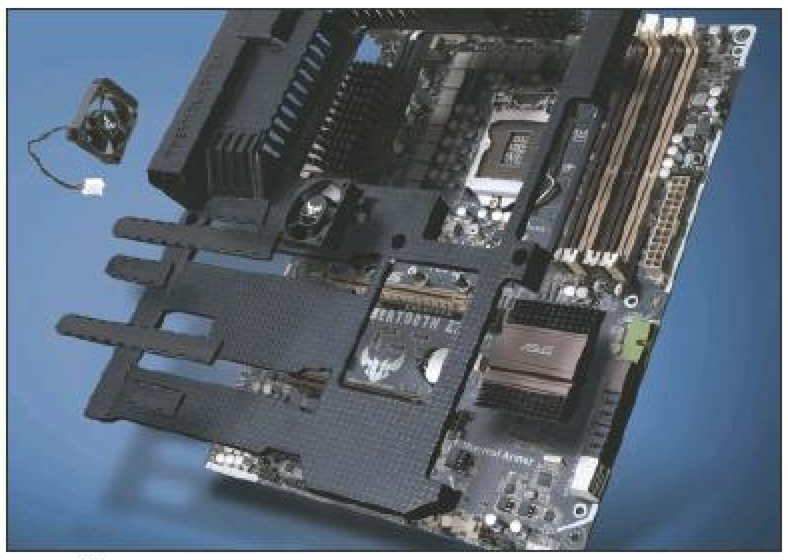
☑ **合计：约16000元**

华硕剑齿虎 Z77

高帅富配电脑不光是追求玩得溜，还重视玩得爽，最好是能爽到根里。华硕的SABERTOOTH系列主板就是专门为了“厚实、稳重、硬气”的风格而设计。该系列主板也有“装甲主板”的外号。为了防尘（zhuangbi），这些主板的表面都被厚实的装甲覆盖，主要接口也有专门尺寸的防护掀片，甚至连没用到的内存插槽都有专配的防尘插。作为定位高端的主板，Z77的技术参数已经不需要再提，像这样的宝物只要看着外观就觉得非同一般。



不仅买到一块主板，还买到了一片高达装甲板，冲着这一片片的装甲也值了。



为了强化装甲内部散热，设计有专门的风扇和风道。

海盗船600T白化版

拉风的主板，拉风的配置，雪藏在黑咕隆咚的机箱里面实在太可惜了。有钱的玩家绝对需要一个活泼外向热情奔放的机箱——用来展示机器漂亮的配件。海盗船600T白化版就是一台由内而外无处不散发骚气的文艺机箱。

除了外观的未来美感，它机箱顶部的前置I/O区配置有4个USB2.0接口，1个USB3.0接口，1个IEEE1394接口，1个耳机接口，1个麦克风接口，能够充分的满足用户的使用需求。





为了强化装甲内部散热，设计有专门的风扇和风道。

时尚IT

编：X先生
美：洛洛猫

Tone+ 蓝牙耳机

LG最近推出一款颇具未来感的蓝牙耳机Tone+。这副挂颈式立体声蓝牙耳机自带来电震动提醒，特别适合搭配智能手机一起使用。它同时支持两部装置并联，支持读出文字信息，最长可以坚持15小时通话或者500小时待机。

在蓝牙技术标准上，它利用了apt-X技术，可以提供更好的通话音质，也让音乐播放的音色得以提升。同时还兼容下一代的 VoLTE 网络技术标准，可以算是面向未来的产品。





X：其实我也看不明白那些蓝牙技术标准都是怎么回事。简单说，就是耳机可以有更清晰的语音，更高品质的声音，还有更便宜的成本。

参考售价：未知

Hp近场无线鼠标

普通的蓝牙鼠标连接设备是都要先手工设置一下，稍嫌麻烦。惠普最近推出了一款支持近距离无线通讯技术（NFC）的无线鼠标。它的神奇之处在于，可以简单的轻轻“蹭一下”就连接上同样支持该技术的平板或者笔记本电脑。惠普同时还推出了几款号称可以在全平面上无障碍使用的鼠标，甚至在透明玻璃上也能精确定位。



X：近场通信技术（NFC）最近也是大热门。在不同的设备上都使用同一个鼠标的话，有NFC功能会方便很多。

参考售价：约200元

Pocket Photo 移动照片打印机

曾经，很多摄影爱好者都很喜欢宝丽来照相机“即拍即得”的乐趣。现在LG推出了一款叫 Pocket Photo 移动照片打印机。它的尺寸只有7.2cm x 12.1cm x 2.4cm。用户可以使用 Android 装置（暂不支持iPhone）上专门的应用通过 NFC、蓝牙或 USB 与其相连进行照片的快速冲印。除此之外，在应用中也可以为照片添加滤镜效果，还可以加入文字信息等等。照片纸材方面采用了Zink，无需墨水就能印出尺寸为 50mm x 75mm 的照片。这款产品共有橙色、粉色和银色三种色彩选择。



X：类似功能的照相机本体也不贵，配合智能手机就更加小巧了。但是这种相片纸每张的成本都不低，适合喜欢“收藏细小感动”的妹子或者景点摆摊的朋友。

参考售价：约1100元

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Gh盐水充电器

日本 Green House 公司推出了一个神奇的电池设备。它直接使用水和盐发电。用户只需要往专用水袋里加入16克盐和350毫升的水，预置的镁金属棒（用来充当负极）和碳棒（用来充当正极）就会与之发生化学反应，提供电力。一根镁金属棒可以工作 120 小时，用户通过购买额外的镁金属棒来反复使用。它还附带了一个 USB 接口，可以给你的数码产品充电。它的表面还有一个LED照明灯，一次充水可以照明8小时。



X：这个装置的原理我们在中学实验室里就学到过。这产品在一些偏远的地区，或者遇到临时灾害时候可以派上用场——但好像还是不太经济实惠呀。

参考售价：未知

旋风黑鲨游戏耳麦

雷蛇（Razer）曾经为《战地3》出过一个超级强力的游戏耳麦。现在它有了通用版本。这个耳麦的外形设计灵感类似于武装直升机飞行员所佩戴的护耳，同时融入了雷蛇一贯的黑色和绿色元素。细节方面，它在转轴等一些元件上使用了铝制金属风格，看起来给人“军用品”的错觉。由于采用了软度适中的仿皮质密封耳罩，这家伙可以有效隔绝外界杂音。它的核心40mm钕磁铁立体声驱动单元能够支持强大的声音表现。



X：这个耳麦的麦克风是可拆卸的便携设计，但是我相信每个想耍帅的朋友都不会把它拆下来的。

参考售价：999元

Level 10 M鼠标

曜越科技（Tt）和BMW公司联合设计发布了Level 10 M鼠标。它采用镂空设计，透气性良好，使用久了手掌也不会出汗。鼠标的高度和倾斜角度均可进行调节，大小也可以通过鼠标顶侧的螺丝钉来调节，使得它更加贴合用户的手掌。此外，可拆卸部件也是Level 10 M 鼠标的一大特色，内部的多个部件也可以进行替换，真正DIY典范。在鼠标精度方面，Level 10 M 拥有800/1600/3200/5000四种DPI模式，在专用软件下支持最高可达到8200DPI。







X：大镂空和可自定义已经成了鼠标设计的一个流行风尚。BMW被昵称为“别摸我”，嫁接给高级鼠标套名头，真是再合适不过了。

参考售价：约700元

看Ni妹 GIRLS 2012

编辑：samtown
美编：咖啡

阿汤叔有话说

好吧，我知道我错了，从本期开始暂停对日本妹纸的介绍……为什么？你懂得……看NI妹栏目也做了这么多期了，可读者们始终觉得和游戏本身相比，妹纸都像是花瓶，没啥实际意义。而本期的人物就大不一样咯，她不仅是一位专业的游戏御姐，还是韩国女神级的电竞职业选手哦，无数韩国爷们高手败倒在她脚下，记住她的名字：TossGirl！什么？你要挑战她？不好意思，人家已经退役了……



这是我的战队制服



TossGirl 才色双全的星际女王 徐智秀



姓名：徐智秀
网名：TossGirl
生日：1985年5月21日
身高 ：162CM
体重 ：46kg 竞技项目：星际争霸
使用种族：人类（Terran）
战队：STX SOUL
职业生涯：10年
爱好：弹钢琴 看漫画
喜欢的颜色：蓝色
最喜欢异性GAMER：[ReD]NaDa
平日星际练习时间：10个小时以上

后面照片里都是我手下败将

这是大叔最喜欢的一套





喜欢自己的空间

徐智秀最喜欢的地方就是她自己的“小窝”，由于极其讨厌香烟的味道，她很少去网吧玩游戏，日常的游戏训练都是在家中进行。训练之余她喜欢听听音乐，有时候也会自己弹上一曲钢琴，她的钢琴虽然不像她的游戏那么职业，但弹得像模像样，也许她控制电脑键盘的灵感也来自于小时候学习的钢琴。最近的她生活尤其忙，主要是因为自己的网上“游迷”俱乐部自从4月份开设以来，会员已经达到了38000人。为了回复多如牛毛的网友提问，她不得不挪用更多的闲暇时间。

相信自己的实力

和高手的对练让她对于星际战术的理解更深了一层，练习赛中的不错战绩也让她大大增强了战胜男性职业玩家的信心。今年年中刚刚创立没多久的女子星际联赛取消了，她现在只能和男性职业玩家一起参加韩国两大星际联赛——MBC星际联赛和ongamenet星际联赛。除了游戏外，她的生活看起来并不像想像中那么枯燥，能与家人同乐是她最幸福之处。不过与男性职业玩家相比，女性职业玩家始终不可能在游戏上投入全部。





比赛时的眼镜娘很有御姐风范



我也是二五妹哦



退役开始新生活

2012年6月29日TossGirl宣布退役，7月17日举行了正式的退役仪式。在仪式上她表示：“大家都在期待我以星际选手的身份在比赛中打出精彩的比赛，但很抱歉我辜负了大家的期待。感谢fans给了我这么多爱，我不会忘记你们。虽然现在我已经不是职业选手Tossgirl了，但我会带着之前在电竞中收获到的意志力和热情开始我的第二人生，希望大家多多支持我。”伴随着她的退役，女性星际争霸选手的血脉就此中断。



姐走T台不逊色任何模特哦





偶尔也来一张美瞳萌照



参观韩国丽水世博会

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

电攻宝盒

高达模型基础教程



编：阿宅　　美：grass

阿宅最近又开始做模型了，学生时代的模型历程曲折艰辛，部队屡次全灭在老爸的铁蹄下，却毅然还是坚持了下来。虽然网络上有各种模型教程，但是鱼龙混杂，于是阿宅就整理了下，希望本教程能够帮到童鞋们。

电攻百科

素组：就是买回来的模型，制作而不上颜色，就叫素组，一般适合新手和有特殊喜好和要求的人事使用。

素组工具篇

虽然工具的档次取决于经济条件，但是一些便宜的工具不但不好用、而且会对模型本身产生伤害，所以在条件允许的情况下，还是请童鞋们购买好一点的工具。

基础素组



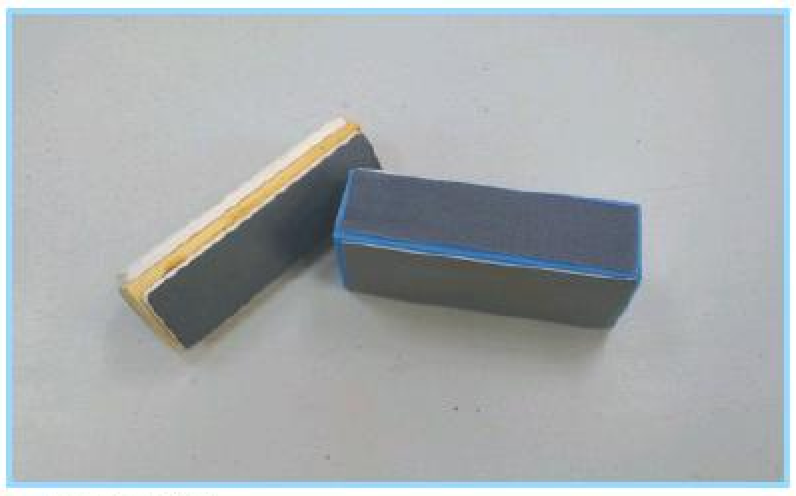
模型剪



笔刀



水砂纸P800、P1200



打磨套件

进阶素组

阿宅始终觉得没有勾线的模型看起来不够细致、缺乏立体感，所以为了拉风，即使是素组渗线也是必须的。



可以明显的感觉到，渗线之后的部位更加的立体、丰满



田宫油性漆 X-1亮黑、X-20稀释剂



调漆皿



塑料滴管



面相笔、平头笔（阿宅主要当毛刷清理缝隙用）



棉花棒（最后是有尖头的）



郡氏水性消光喷漆（完成之后保养用）

水口的处理

童鞋们其实可从很多途径了解到水口的处理方法，于是阿宅取其精华取其糟粕。



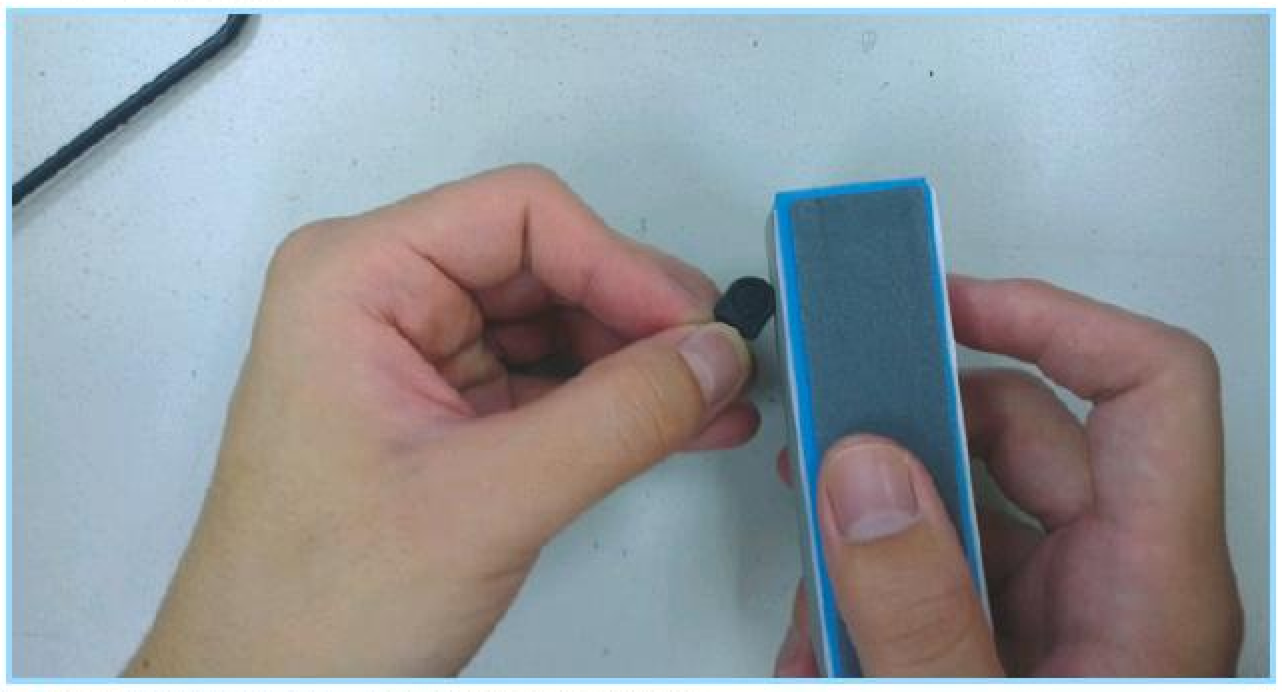
用模型剪把部件从框架上剪下，保留3mm左右的接口



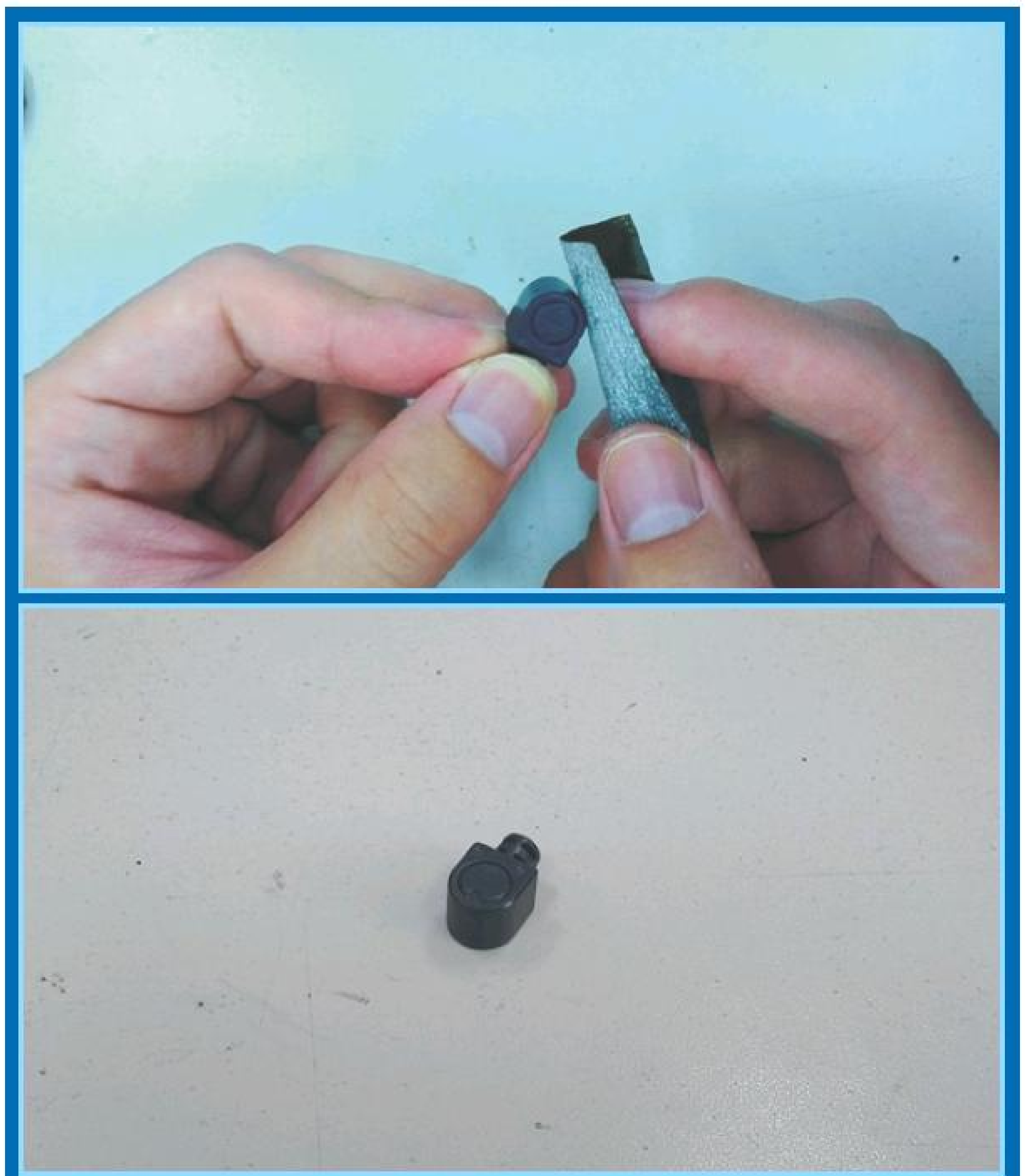
用模型剪修剪接口，保留1mm左右。为什么之前不直接保留1mm接口呢？因为直接从框架上保留1mm剪下会使水口扭曲，打磨会出现白色的痕迹，很难看



用笔刀切修，注意要慢，一点点修，不然会留下白色痕迹，最后还是要留下一点点的接口



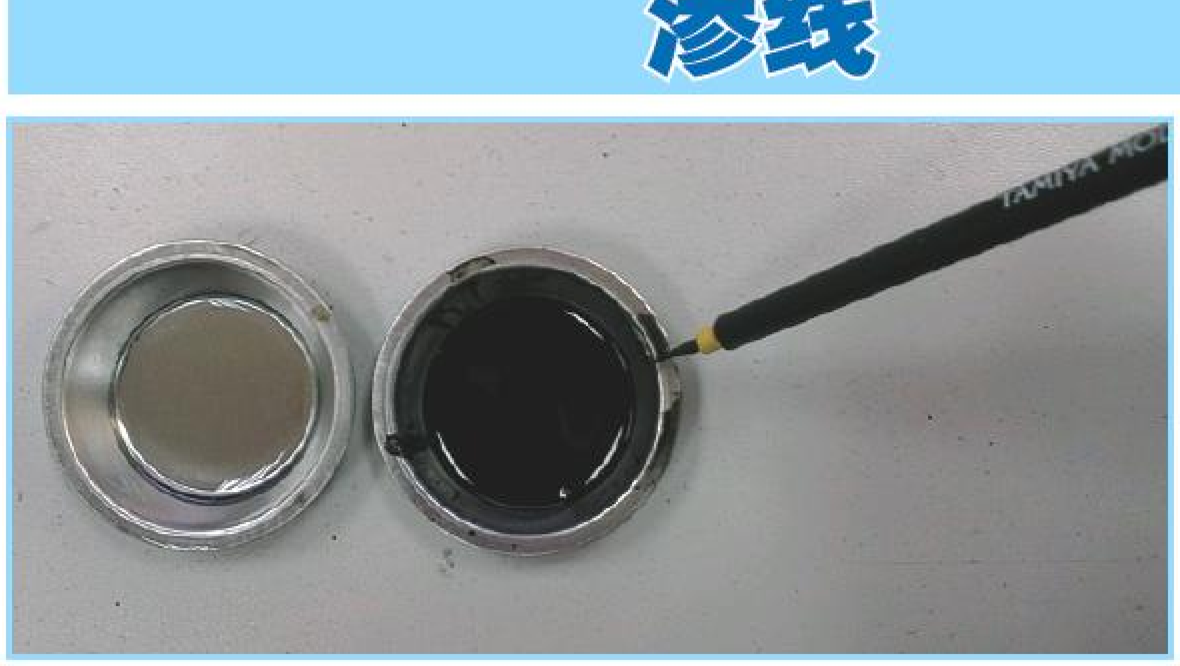
如果追求更完美，还可以使用打磨套件



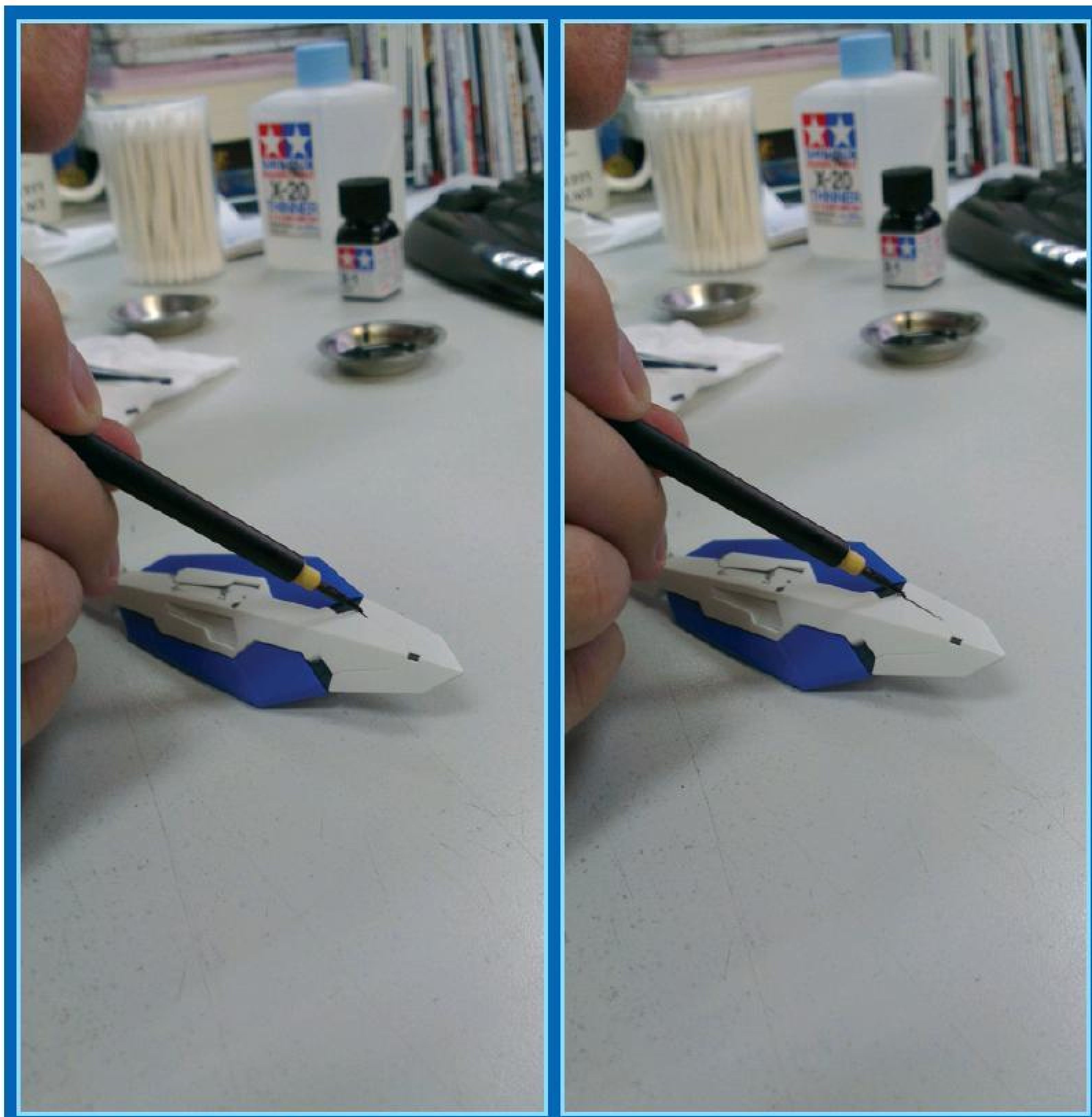
先用800号的水砂纸打磨留下的接口痕迹，再用1200号的水砂纸细打，可以看见，接口痕迹不见了，零件表面平整光滑。所谓水砂纸，为了带走垃圾，一定要沾水，多一点也没事的。

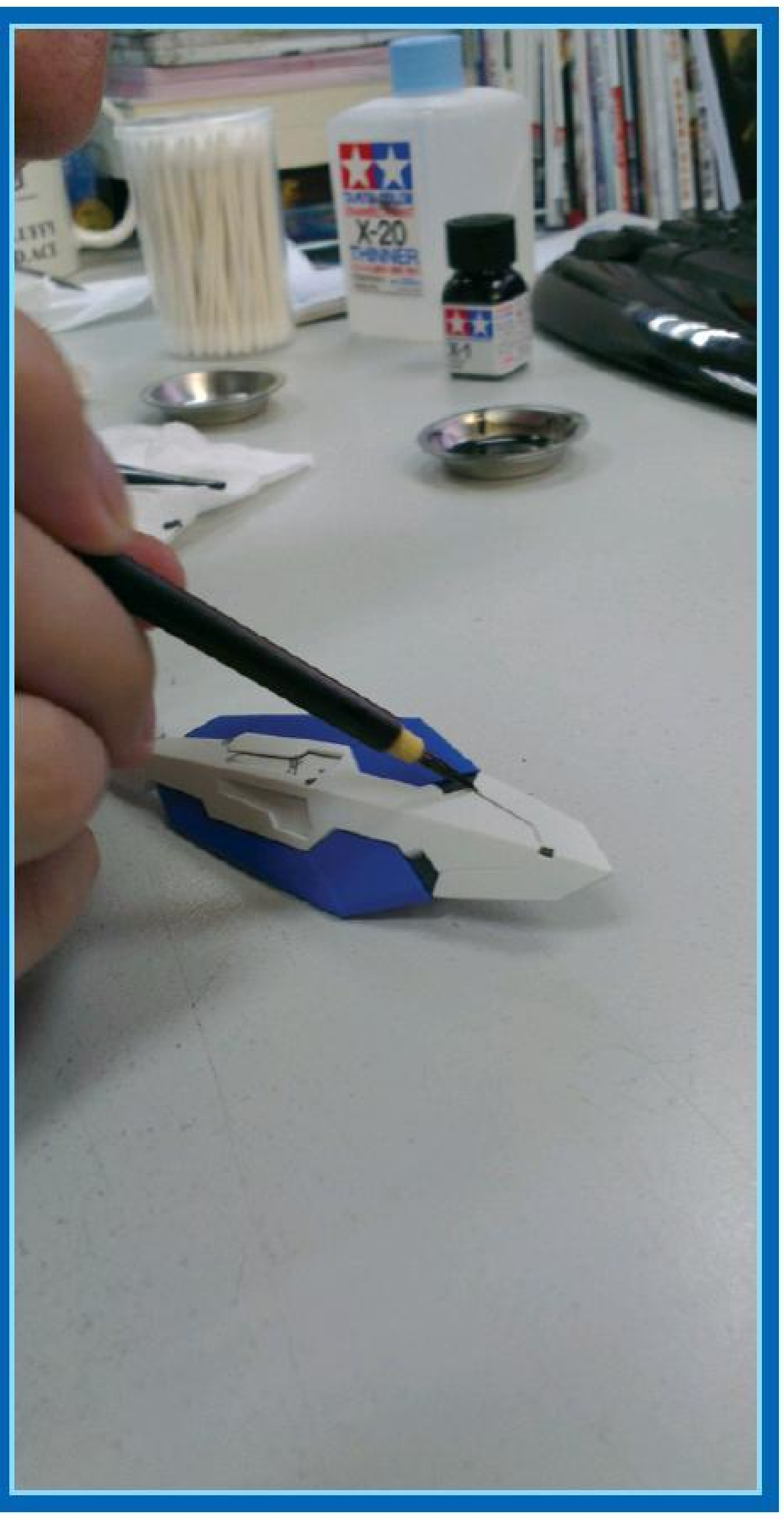


渗线



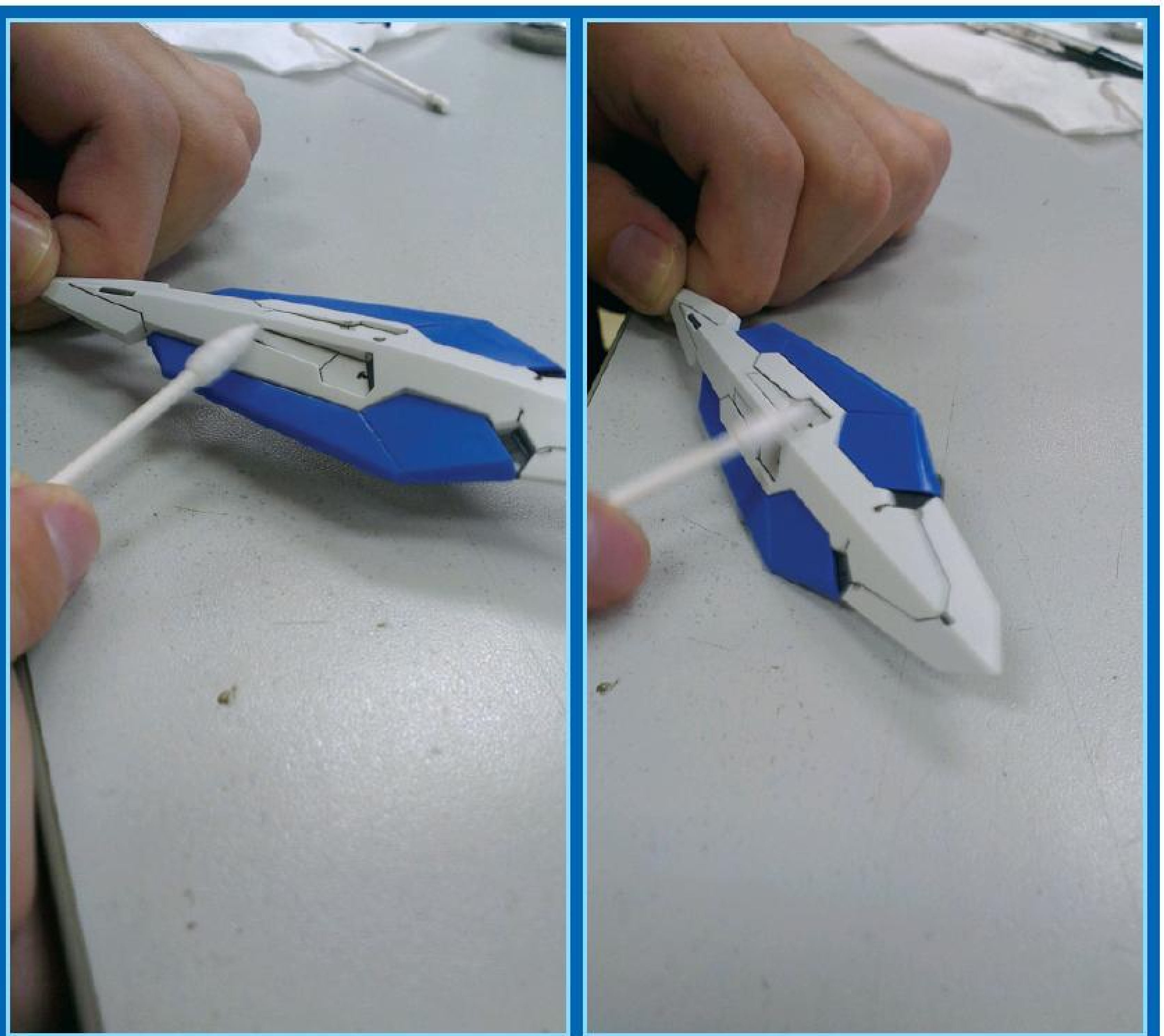
首先按需求用稀释剂把油漆调稀。因为田宫油性漆是珐琅漆，腐蚀性很大，所以尽量调得稀一些。阿宅一般是1:5，当然更稀一点也可以。





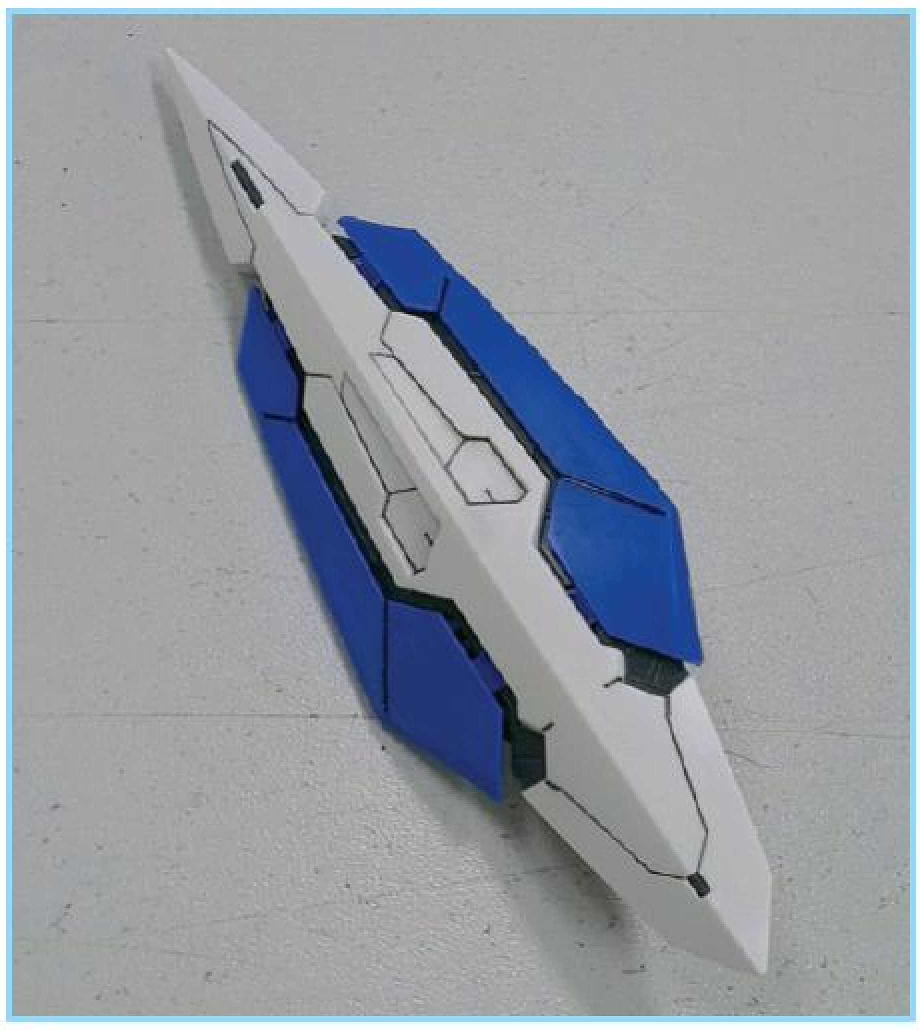
用面相笔直接点在刻线上，然后，神奇的事情发生了，油漆自己会流透到刻线的每个角落。这就是所谓的“渗”。至于每次的油漆量，需要大家自己掌握。



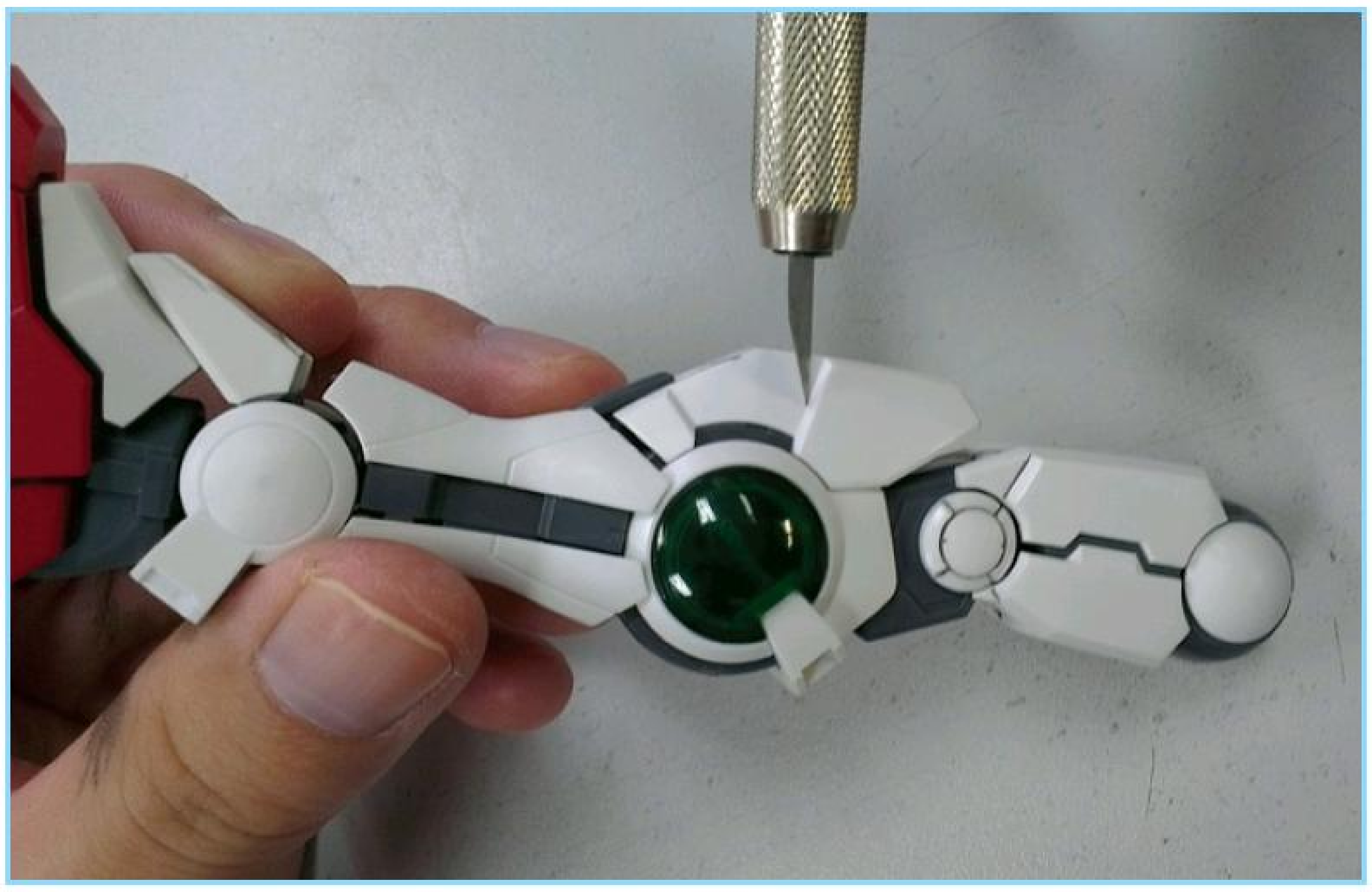


用棉花棒沾稀释剂，再用纸巾吸干，只留少量。轻轻地把刚才点在刻线外面油漆擦掉，注意——一定不能急，慢慢清理，把部件稍稍晾干，不然会把刻线里的油漆擦掉。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



完成渗线后的部件就显得相当丰满立体了



有些部位的刻线会比较浅、或者没有刻线，需要大家用笔刀自己开线。没信心的初学者最好在框架废料上试验几次，或者买几个便宜的国产货练练手。



有些童鞋或许喜欢在部件剪下来之前，直接在模板上渗线。但是阿宅偏向于先拼一次，再拆开渗线，这样更利于部件的打磨以及部分部位的加固（容易断裂的部位可以用胶水加固。）



对有裂缝或者有磨损的部件加固



敬请期待……

电攻宝盒

游戏微学堂

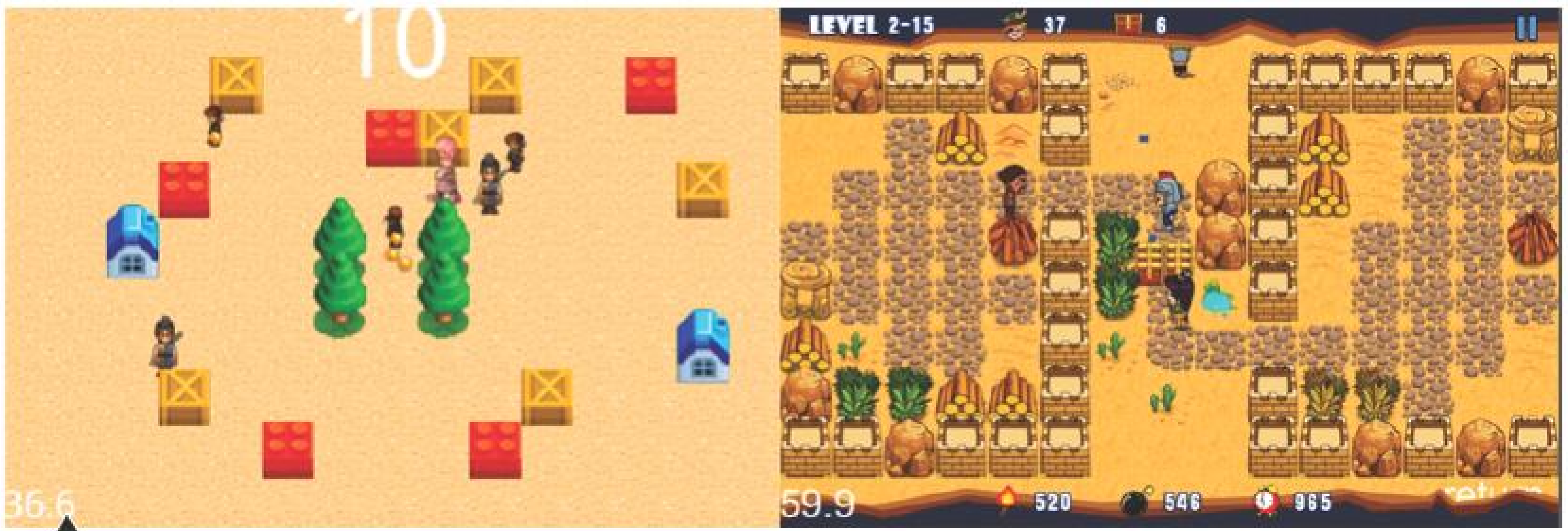
打赢“打磨”战争

文：赖司礼 编：X先生 美：咖啡

上个月我们见识了打磨阶段的最大矛盾：精益求精的产品质量和急速扩张的开发成本的冲突。找干爹抱大腿提高开发预算是有效解决方案之一，如果有兴趣可以参考公关社交类书籍，笔者还是站在大部分小型团队有限资源的角度讨论问题。日子要过项目要做，好钢要用在刀刃上，而什么部分最需要打磨，答案只能从分析和经验中去不断尝试和探求。



懒货守卫，来自上海的SuperGlueStudio游戏工作室，玩家带领一帮懒惰的雇佣兵守卫财宝驱逐维京海盗，目前该作品处于最后开发阶段



有限打磨并不意味着向品质妥协，Sleeping Guard从最初的Demo(左图)到后期的游戏画面（右图）已经有了长足的进步

玩家在《懒货守卫》游戏中扮演一名雇佣兵指挥官，带领雇佣兵团队守卫雇主的财宝。然而这群雇佣兵都是懒货，玩家需要不断地敲打开小差的守卫才能让他们保持清醒驱赶维京盗贼。游戏主要考验玩家的反应，并包含了一部分解密和策略成分。

和大多数小型开发团队一样，SuperGlueStudio的团队规模和资源都十分有限，难以进行耗时绵长的打磨，由于是一款偏重考验玩家反应的游戏，所以在项目Demo完整之后，开发团队确认了主体的打磨方向：以游戏操作手感和规则优化为最高优先级。

所谓手感，不仅仅包括玩家的操作方式、手型与位置，还包括画面、声音对于玩家操作的即时反应，操作的响应成功率、时机以及是否存在过度响应或者迟滞响应等等。这是大部分重操作的游戏都需要面对的问题，其中大部分的数值调整往往无法用理论计算去确认，需要类似“爱迪生的灯芯试验”来进行反复的尝试。在Sleeping Guard中，守卫的响应范围、响应时机、响应时的动画与声音反应成为了最重要的打磨结点，而这个结点涉及包括程序、美术、音效等等几乎整个开发团队。但看似小小的开发事项，能够最大的为这款反应类游戏加分，即使消耗再多的资源也是划算的买卖。

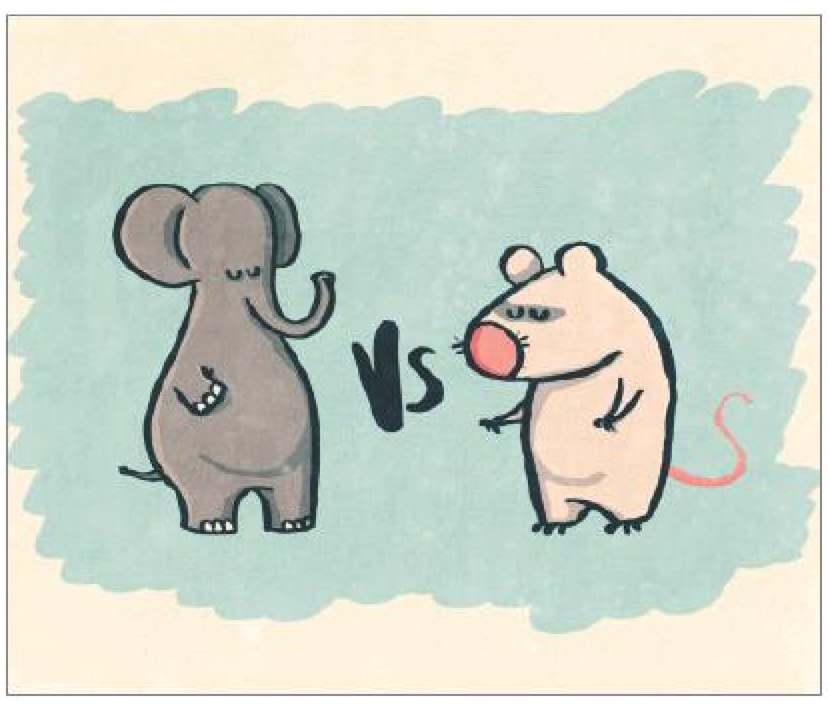


SuperGlueStudio联合创始人吴笑娅和她的作品集锦，作为一家小型游戏开发工作室，有效的有限打磨是预算内制作高品质游戏的几乎唯一出路

选择尺寸合适的对手

选择尺寸合适的对手，就可以利用有限的资源打赢战争。Sleeping Guard开发周期耗时仅仅三个月，最终的市场表现只有等到这款产品正式上线了才能知晓，但是其整体的制作水准还是值得肯定的，4大场景80个关卡，上佳的画面以及添彩的养成、天赋和道具系统，能够在三个月时间内就完成并达到相当的制作水准，其打磨的能力和效率还是可圈可点的。

打蛇打七寸，七寸在哪里？这个问题需要不断的经验累积和繁复尝试，但是如果坚决要在资源有限的情况下打全面战争，四面出击企图做出面面俱到华丽非凡的作品，其结局一定是在资金和热情耗尽后的一个半成品。小团队开发路漫漫，有限打磨，磨出自己作品当中最锐利的刀锋，才能劈荆斩棘在残酷的市场竞争中杀出一条血路。至于这条血路又能有几多斩获，我们下个月继续说。



游戏画廊

编：X先生 美：咖啡

游戏的画面很大程度上代表了它的开发水准。无论是华丽壮观、抓人眼球，还是抽象混乱、色彩夸张，或者是宁静辽阔的场景，或者是充满暴力冲突的特写，无一不是游戏实践美和表现美的直接力量。IGN最近评选出了2012年度游戏最美瞬间。即使你还没玩过这些游戏，也不妨来欣赏下面单纯的美景。



"Journey"

PS3游戏《旅》　灰蒙蒙的感觉不仅节省了运算资源，还烘托出独特的古典气氛。虽然游戏人物简朴，但是背景场地相当精致。当夕阳照进长廊的一瞬间，时间仿佛都停止了。



"Sine Mora"

XBOX游戏《尘归尘》　虽然是一款弹幕射击游戏，但超精致的画面让玩家仿佛是在梦幻卷轴之上旅行。



"Fez"

多平台的解谜动作冒险游戏《Fez》　它的谜题结构简单清新，饶有趣味，远看像是一幅现代艺术画。



"Battlefield 3: Armored Kill"

《战地3：装甲之怒》　这游戏强调载具和大纵深作战，完全彰显出"驰骋沙场"的气魄。驾着坦克轰出一炮的瞬间，最能体会到自己的强大威猛。



"Max Payne 3"

《马克思佩恩3》　这款游戏对近距离的暴力特写有相当直白的渲染。子弹时间的爆头瞬间，让人体会到生命的脆弱。



"Dear Esther"

《亲爱的爱斯特》　一款小体积的独立游戏。它凭借出色的背景设计，用美妙无比的环境给玩家展示了一段动人的故事。宁静的夜，是一瞬间，也是永恒。



"Sleeping Dogs"

《热血无赖》　GTA没有上市的日子里，能够见到这么高自由度的游戏难能可贵。在香江的维多利亚港驾着快艇兜风的瞬间，让人感动。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

>> 东瀛宅急便 << 距离哆啦A梦诞生还有100年！

文：贪睡猫 编：X先生 美：咖啡

9月3日是哆啦A梦的生日，早在1995年，哆啦A梦的剧场版《2112年哆啦A梦的诞生》一片中，就已经叙述了哆啦A梦的诞生过程。根据当时的设定推导，今年正是故事中哆啦A梦诞生的100年前。由于这个没有猫耳的猫型机器人人气极高，因此许多厂商都不会放过推出各式商品的机会。其中就包括了万代在“ROBOT 魂”系列中推出的“ROBOT 魂 哆啦A梦（2112ver）”RUNA公司的哆啦A梦诞生前100年纪念模型一百种、还有在小田急电车的餐车中贩卖的限量哆啦A梦冰淇淋铜锣烧等。

诞生时的哆啦A梦

ROBOT 魂 哆啦A梦（2112ver.）

万代推出的“ROBOT 魂 哆啦A梦（2112ver.）”售价4200日元，预定12月发售。由于哆啦A梦诞生时是和其他量产型号相同的黄色，因此本款模型本体也是金色镀膜，另外还附有任意门、铜锣烧、竹蜻蜓、空气砲、缩小灯等多种神器，以及耳朵、两种表情、四种眼睛等多种多样的配件。当然被老鼠欺负后变成蓝色的哆啦A梦也不能少。

当然，因为此模型属于万代的“ROBOT 魂”系列，因此全身可动关节还是有的，但是这个圆圆的多啦A梦应该是做不出什么激烈的动作吧……



经典动作和经典神器，有了任意门就再也不怕迟到了。



蓝胖子刚诞生时的样子，不过不是蓝色的看起来好不习惯，说起来哆啦酱有这么多神器，要变回出场状态应该不难吧……不要在意细节。



被老鼠欺负咬掉耳朵的哆啦A梦，好可爱……可惜还没变蓝。



标准的姿势和表情，果然还是蓝色狸猫的样子顺眼……咦。



神器套装组合，有了这些距离征服世界的梦想就……嘿嘿嘿。





本版本同样有着多款神器。

哆啦A梦的100种形态 VARIARTS哆啦A梦系列

RUNA公司则将模型出在自有的商标“VARIARTS”下，推出了预计总数100种的哆啦A梦模型。这系列的名称是《VARIARTS哆啦A梦》，目前在RUNA 的官方网店可以进行预订。这个系列不仅有着多种多样的色彩，而且细细观察不同型号的哆啦A梦身上的图案会发觉每一个有着相当有趣的含义。



N01版本外观全部为蓝色，上面写着距离哆啦A梦诞生还有100年。



N02版本，上面多彩的图案里有着哆啦酱最喜欢的铜锣烧以及竹蜻蜓、任意门、记忆面包等多种经典回忆。



全部为黑色的哆啦A梦，后面的12-13究竟是什么意思来着？



以数字时钟为主题的款式。



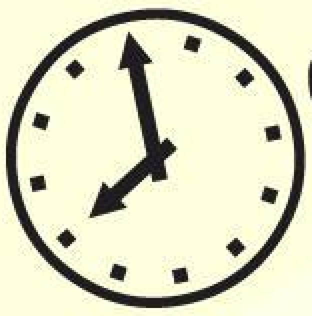
VARIARTS哆啦A梦系列的标准涂色版本，上面写着Happy Birthday 2112.9.3



时间机器版本的外观，这款可是神器让众多科幻作品泪流满面……所以说遇到困难不要着急，先找找周围有没有时光机。



多姿多彩的哆啦A梦版本，上次以彩虹的七色重绘了哆啦A梦的各种形态。



11月

本月座右铭：元芳，你怎么看？
元芳：回大人，不如我们到街边报亭买本电攻慢慢看！？
狄仁杰：嗯，好主意！那么，元芳，你怎么看？
元芳：你妹……

应用题：一辆汽车以165公里时速行驶了12小时……
学生答：超速加疲劳驾驶，属于违规！
元芳，你怎么看？

莫言莫愁都获奖了
甘露寺真是人才辈出
甄姑娘暗自窃喜
元芳，你怎么看？

美：咖啡

6.3元过一天
你行吗？
我国尚有1.28亿人
日均消费只有6.3元
元芳，你怎么看？

清华学霸
每小时都
有学习计划
一周只洗一次澡
自觉呼吸都是浪费时间
元芳，你怎么看？

玩家交流

小编每月动态

小i：节后综合症

每个长假黄金周都是一切罪恶的源泉。这次的小i又一次光荣地中招。望着日历上硕大的“8”字，满脑子的想法是“不想上班不想起床想睡觉”。虽然半小时后还是拖着疲惫的身子向编辑部进发。其实节后综合症最强烈的表现还是在于产生了以下的奇怪思维方式：呀！公会发言频道一下安静了好多啊！—>服务器里的人流骤减哪！—>还是怀念景区的人海呀！……



本期大家来找茬的题目为：小i在哪里？

小P羊：坑+坑=巨坑



WOW熊猫人开启后，P羊经不住一干大菠萝众的教唆，终于亲赴熊猫人的家园潘达利亚。因为从来没有玩过WOW，可以想像这个只花了三周速成的90级神牧有多坑爹，随机副本奶死人无数正是本人也！且至今仍然坚持着“wow插件无用论”，不得不说，坑真的是这一版本的主旋律。每天要花几个小时才能完成的坑爹日常任务设计，坑爹的主线任务指引，外加坑爹的勇气点数上限，让P羊叹为观止，现在我可以更加趾高气扬地高呼一声“暴雪去死”了！

工程师阿宅

阿宅的EXIA（能天使高达）终于基本完工了！最后还剩下一些细活，比如打磨抛光、渗线、贴水纸，需要慢慢来。然而然而，阿宅又没能抵住诱惑——路过手办店的时候又弯进去了，于是……好吧，这次是机神的StrikeFreedom（强袭自由高达），算是纪念一下SEED十周年吧。不过以阿宅的进度，大概要年底才能开工了。



为了打篮球不择手段的阿汤叔



最近天气变得凉快，编辑部的运动青年也再次出场欲意挥洒自己的汗水。可惜世道变迁，篮球场常常被来自各方的大量私家轿车侵占，变成了停车场。为了争夺打篮球的神圣权利，阿汤想出办法，在公司园区门口贴下大幅告示，上书“隔壁园区，免费停车，一脚油门，省钱二十。”从此以后，中午的体育活动又可以照常进行了。

沉迷于螃蟹大餐的X先生

这个季节是吃蟹的时节。X先生当然是吃了很多螃蟹。但是仅仅是限于口腹之欲已经不能满足X。他把邪恶的触手伸向了烹饪领域。先是上网搜索秘方，再从超市买回配料，然后他制作出了二十二种不同的螃蟹大餐：泰式红咖喱蟹、清蒸大闸蟹、毛蟹年糕、豉汁蟹、起司焙蟹、花雕蒸蟹、醉螃蟹、粉丝蟹煲、蟹肉馄饨、炸海蟹、麻辣肉蟹、烤蟹脚等等等等。边吃边做，边做边吃，这种疯狂的类似疾病的症状直到他发现自己的舌头已经破碎，再也不能多吃螃蟹才告一段落。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

达人回帖

家事，国事，天下事
事事不关心
我们只关心读者的事

问天，问地，问电攻
百问不倒
情感问题自动屏蔽

我的梦想是成为一个游戏的美术艺术家。有什么推荐的网站和社区学习培养这方面的能力吗？

X：这个领域咖啡才是专业的。

咖啡：首先我想说，有梦想是好事，但美术属于艺术类，通常需要七分天赋两分努力一分经济能力——的确，天赋很重要。如果打算科班深造的话，美术类学费也不便宜，而且相对目前的美术类就业形势和整体薪金，如果不是出类拔萃人才，很可能做5年都赚不回学费……

教游戏设计的网站挺多：国内比较好的有“火星时代”（DT.HXSD.COM），教程视频应有尽有，大多都很有营养。

国外比较好的有CGSOCIETY（forums.cgsociety.org），如果你英文比较好的话，可以从那里欣赏和学习到国际顶尖CG好手的作品。

我们有共同爱好，所以友情提醒一下，既然喜欢，那就多花时间画画，教程什么的只是点拨一下而已。

祝你梦想成真！

《幽浮：未知敌人》是一款好游戏啊。编辑部没人玩吗？

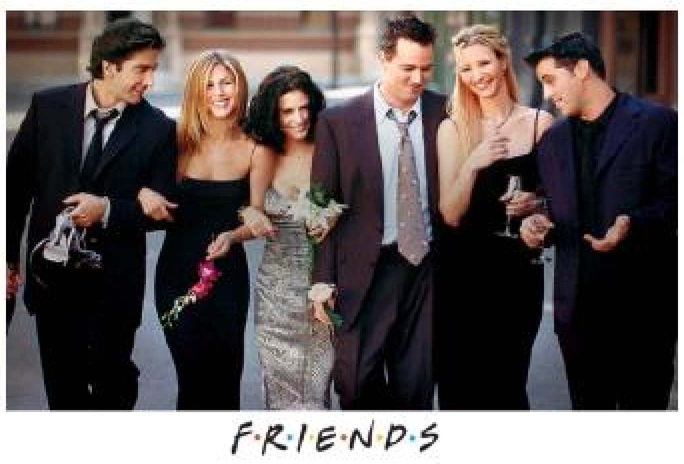


X：玩啊。我就是觉得难了一点，所以用隐藏英雄过了一下流程。输入名字的时候打“Sid Meier”“Ken Levine”“Joe Kelly”“Otto Zander”。用这些大牌，想死也难。

11平台怎么开即开模式的房间？创建房间要等很久是怎么回事？

X：即开的房间不是直接开出来的，而是当你创建一个房间，并且成功启动游戏之后，在游戏开始之前，等玩家连线的那期间，如果有人掉线或秒退——系统就会生成一个即开的房间让别人看到。你在游戏里会看到“保护模式已取消，允许其他玩家加入”的提示。这是就保证了即使有人秒退也不影响其他玩家的游戏体验。

小弟我马上就要去考雅思了。听说玩游戏能够帮助提高英语能力，是真的吗？



X：这……客观来说，对某些人是有一定作用的。不过雅思考的是听说读写。玩英语原版的游戏大概可以提高你读和听的能力，说和写还是要靠其他方法。看美剧、英剧不带字幕可以提高听力，我有个哥们把美剧《Friends》全十季看了5遍，现在说得流利多了；写的话，还是要靠平时积累，实实在在的写一些。

有没有什么PC版汉化又好玩的单机养成游戏？男生女生主角都可以，不过不要BL。我的机器不太好，也不要配置太高。

X：如果爱萝莉的话《美少女梦工厂》系列经典；《明星志愿》系列也是很不错的。其他还有《兰岛物语》，《炼金术士玛丽》，《美少男梦工厂》，《天使计划》等等。话说这类游戏新作还真不多，难道都转作社交游戏了？

拜占庭到底是个什么历史？求一本有水平的介绍拜占庭历史的书，中文，最好有图，古地图那种。



X：您这个问题是历史系研究生的专业好吗？不过我就勉为其难的告诉你吧。想要搞清前因后果的话有《罗马帝国衰亡史》；比较通俗的有上海人民出版的《拜占庭简史》，崔艳红翻译。人民出版社还出过一本《拜占庭文明》，那里面有图。另外探索频道有一套纪录片叫《拜占庭：失落的帝国》，共四部，推荐观看。

《鬼泣5》看预览介绍已经完全不抱希望了。有什么风格和《鬼泣4》类似的游戏推荐吗？

X：最近那个《暗黑血统2》其实感觉有点像的，然后还有《战神》系列也是类似的调调。

《火炬之光2》为什么不能联机呢？我们是用局域网联的，能搜到房间，但显示加入失败。

X：这个可能是很多原因。如果能搜到房间的话，试试看关掉防火墙，Win7和XP联机的话试试看Win 7兼容模式。另外，听说国内某大型对战平台也支持《火炬之光2》的联机游戏，你可以去查查。

最近打LOL感觉有点无聊，但又一直玩，感觉没以前有激情了，而且老是输，这是怎么回事啊，是不是我已经厌倦了LOL了，我是不是该放弃了……排位赛1600我都10局输个8局的，怎么回事，求好人解救！

X：陪你打游戏的兄弟是不是谈恋爱去了？一个人打这类游戏肯定比不上和朋友一起的时候。另外，打游戏只是玩玩，咱也不是职业的，不用把输赢看得太重。如果觉得没劲了，就多陪陪家人，和女孩子交往一下，或者多看点书。背单词或者打第二份工都是可以尝试的。祝你学习顺利，事业高升，游戏愉快。



短文一篇

作者：赵哲明

开学了一个多月，迷迷糊糊的度过似乎什么事情也没干。从开学那天起，大家刚从快活的暑假走来，迷迷糊糊的来到学校，就又期望起了十一长假。而到现在，有人又开始计划起了元旦的假。果真是乐观主义好，在他们的眼里永远都是假期。有人还在问高三还有组织春游吗？

作为高三的学生，老师和家长们不停的教导我们，不要再玩了，该努力了。班主任很不满意我们现在要么疯癫要么迷糊的状态，一个月来苦心教导了我们很多次，然而我们终究没有任何的改观。之后就索性不再管了。

我的朋友们谈到了魔兽世界的一些关于熊猫人的新闻，其实已经不算是新闻了。重要的是传来的角色定制的事情。有些人倒是对此欢呼雀跃，对于他们来说再也不用熬夜杀怪，走过八十五级的漫漫长路了。然而不用走这条漫漫长路究竟是好事么？只要交钱，瞬时之间，八十五级高级装备乌鸦坐骑便轻而易举地的来了，再也不用辛辛苦苦的打装备，一件一件的凑齐了。

然而似乎是在很久的以前，打到六十级都似乎是项壮举，都是值得炫耀的事情。我和我舅舅就曾创造了双人单操作连续奋战三十余个小时的记录，最终成功达到六十级封顶。当时我们感觉自己是英雄。奇怪得很，在“60”年代，我们辛苦的升级，打怪，做任务，刷装备。被部落阴，被围，被打是常有之事。在那个年代，刷副本是要找入口，要拉人组队。那时大家没少干过糗事。迷路找不到入口，让大家等半天，转遍地图终于找到了，还被一帮部落给围了……现在，地下城查找器代替了一切，任何副本，无论在什么地方想什么时候刷都成。可是现在，我舅舅却对我说：“玩这个越来越累。”我也感觉到的确如此，可是游戏的一切都似乎是在越来越简单。恐怕那并不是什么累，而是没了继续玩的兴致。

我们都说现在的魔兽世界变了，再也不是以前的模样了。它变得太多，太大。我们怪它玩着累，其实正是因为一切都变得如此的轻易，苦苦努力换来的成果的感觉被彻底冲淡了。曾经我和几个哥们组队一起在看似无尽的艾泽拉斯大陆中游山玩水，探遍游戏中那些鲜有人去过的犄角旮旯的地方，看看最最壮观的景象，感受着游戏世界的伟大——练级绝不是游戏的目的。我认为最可贵的是过程，从无到有的艰难的过程。我认为就像西餐大菜，从前魔兽世界就是一道完美的法式大餐，可现在它却在逐渐快餐化——我们的一切都在快餐化，这似乎是大势所趋。

打副本的方式的变化可以说是典型。在现在看来，以前的打副本是个很麻烦的事情，要四处喊话拉人，要组团，要找入口，还要当心潜伏在入口附近的阴人高手。至今我的一个朋友还记得当初关于喊话组队的一个趣事——有一人要组团打血色修道院，于是他要四处游说拉人，然而他说的话却是：”血色J院有打的没，血色J院，血色J院！”现在，这种事已经成了历史。以前，组团的队友之间的关系都是很亲切的，大家来一趟都不容易，除了专在入口阴人的。开打之前，大家之间都要仔细商量好，问问对方有什么特长，谁来负责什么事，有谁缺什么消耗品没有。最后干掉BOSS，如果打得好大家还要再来一次。打得好，被邀请加好友，加工会是常有的事。如今，人来了，开打，人走了。队友之间，连一句话都不说，或者也是寥寥数语。打完了，就走了，下一次很难再见到同一个玩家。过去大家在副本里聊上天的事情不复存在了。

团队的交流变得越来越少，似乎变成了一个人的魔兽世界，除我之外的一切都似乎是电脑AI。

魔兽世界历经七年风雨，我也度过了七年时光。学校中的人还是恍恍惚惚的度日，我也恍恍惚惚的走来。学到了很多，看到了很多。究竟是自己变了，还是魔兽变了？越来越容易，还是越来越困难？还是自己不适合玩这样的游戏？这是个问题。有人说这只是个游戏，游戏中就是现实的人造出来的。在现在这个人人排队领便当的现实的时代，一个游戏当然也会于此。

但我不会。

二〇一二年九月二十六日 作于北京

X：高三党现在正在忙着刷“高考”副本吧？“BOSS二模”过了没？祝你获得满意的掉落。

龙龟日记[续]

文：CLDL

自从上次马戏团出了事故后，原来的团长被免职，广场被人包下来开演唱会了，据说是摇滚乐，吸引了很多人，我也很想去但是一票难求，无奈啊。有一天突然提莫队长来找我，说上次的事他做的太过分了，作为补偿他帮我搞到了一张演唱会的票子。我心里甚是感激，感谢他过后我就很开心的期盼着那一天的到来。

终于到了演唱会那天，现场人山人海，第一个出场的是键盘手索娜，典型的“美屡”哇，又漂亮琴弹得又好，只是貌似是个哑巴，不能说话，但是这一支支曲子弹得台下观众如痴如醉啊，最后一曲高潮迭起又把观众们带入了疯狂这种。在这种场面下号称金属之王的金属大师带着他的全金属吉他登场了，浓重的摇滚气氛带动着场下节奏。但是因为太疯狂了，所以很多观众抑制不了情绪想要冲到台上一起狂欢。幸好主办方花了血本请了皮尔特沃夫的最强女警凯特琳做保安。意图冲上台去的观众有的捕兽陷阱夹得不能动弹，有的被绳网网住举步艰难，音乐会得以照常进行。

疯也疯完了，到了音乐会的最后阶段，现场突然死一样的寂静——主唱要出来了。据说主唱是有着死亡颂唱者之称的凯尔萨斯，但是为什么我有种不祥的预感……凯尔萨斯出现后，舞台灯光瞬间变暗，他的周围出现了一圈圈红红绿绿的圈圈，然后就听到他开始唱：是谁抢了我的麦克风，别担心，我还有我的喉咙~~~我说老人家您是不是人老眼花了，麦克风不是在你手中攥着嘛。还没等我想完，我身边的一些人莫名其妙的就倒了下去。现场

站着的就只有我，凯特琳保安和我身边硬撑着马上要跌倒的、看起来像和尚一样的人了。他倒下前吞吞吐吐地说：我…就知道……这是场阴谋…凯尔萨斯…是诺克萨斯派来的…杀…杀手……呃……

凭借着神器龟壳的防御，我还得以保持站立，但是我也不知道还能撑多久，于是缩进壳中迅速的准备滚离这个是非之地。但是耳边想起了一个阴森恐怖的声音：安息吧，没有人能逃出我的歌声。你存在，我深深脑海里，喔喔喔~~~我的歌声里~~~难道这就是中的死亡安魂曲？太潮流了吧？不过，我感觉我是抵挡不住这攻击的，我闭上眼，准备接受现实。

“砰~”随着一声清脆的子弹声，我耳边的歌声渐渐消散，回头一看，发现凯特琳警官半跪在地上，喘着粗气：“还好……还好赶上了……幸好……幸好我提前预支了这次的报酬把我的枪改装了一下，最后王牌的准备时间缩短了1秒，不然大家都要死在这里了。”

原来是这位警官救了我们，真是巾帼不让须眉啊。看来三忍的医院里要忙一阵子了。

等等，我好像明白了什么，提莫队长……嗯?提莫队长你也太腹黑了吧~~~我当时真不知道炮娘是你的妹纸，我错了还不行吗，别再整我了……

这件事的风波过去后，因为诺克萨斯的缘故，所以战争学院的战争次数又增加了，我也被经常的召唤去比赛。有一次在比赛中遇到了上次的和尚，他告诉我他叫李森，是个瞎子，但是肉搏战非常的强悍。这不，对面的腹黑提莫起来了，我本来就看他不顺眼，现在又那么强悍。于是对盲僧说：主杀对面提莫吧，杀了他就好办了。李森回答我说：OK，看我打。于是冲着提莫大喊一声：我爸是李刚！就冲了上去。双方缠斗了好一会儿，提莫终于支撑不住了，于是放了个致盲准备跑路。谁知道李刚，哦不是，李森一个回音波上去，提莫就嗝屁了。我在大呼过瘾的同时问他：你怎么不怕致盲啊?被打到后打上去攻击全miss啊。他潇洒的转身回答我说：因为我爸是李刚。

这时慎的大招刚好读完传送到了李森身边，面无表情的揭露了真相：因为他本来就是个瞎子。

但是这局我们还是输了，虽然提莫到后面被杀的没信心退了。因为李森作为我们这唯一一个切入，他不杀后排的辅助奶妈，导致我们这本来就低的输出给奶妈一奶变得完全没用。对面可是会奶会加速会群控的索娜啊。

事后我们问其原因，他竟然说：上次音乐会的时候我看到她就觉得她很漂亮，是我喜欢了类型，我爱上他了……而且比赛的时候我偷偷在草丛里遇到了她，她也说对我有点意思。她说这局比赛对她很重要，一定要赢，所以……得，看在你帮我杀了提莫那么多次的分上，只要你俩能成，我回去被召唤师们扣掉的工资就算给你俩的见面礼了。

诶等会儿，不对啊！他不是个瞎子，索娜不是个哑巴嘛？这是现实版的聋子听哑巴说瞎子看见爱情了啊！

X：看到龙龟日记的续集了。有一种窥探隐私的连续剧的感觉。好讨厌。

论宅男也能爱

文：感谢吸尘

听说在电脑前久坐会影响身体的某些功能。还有人说，打游戏的人，那方面的冲动就少了。我觉得这都是一派胡言。我们宅男，也是懂得爱情的。比如说我，DOTA OMG模式打到58级，但是生活中女友感情也很好。我要特别感谢她，教会了我激动、感动、冲动、同情、认同感、安全感、满足感、快感。我们一起定下了一条规划线路（crush on - seeing - dating - falling love - living together - marriage - relative）。两个人照着这个轨道走，认认真真当恋人情侣爱人。

如果具体来说，爱就是“想天天相见”，“想到就会笑”，“即使被拔了电源也很高兴”，“因为别的人插足而心酸心碎”，“等待很多年，始终不变的痴情”，“只要在一起，什么都不干也很满足”，“分享细小的秘密”，“想到世上有个TA，再苦再累也不怕”，“突然心跳都乱了”，“因为一句话呆上好久”，“默默关注，纠结到胃疼”，“在大树下表白”，“为你停下手里的敌法师”，“牵着手踩树叶”，“为见面穿什么衣服而烦恼”，“你被爆头我替报仇”，“记住很多和Ta有关的数字”，“一起泡图书馆”，“坐在自行车后面”，“穿情侣衫”，“对Ta有野兽的原始冲动，一见整个人都烧了起来”，“尝试一起做饭”，“看着他的眼睛做梦”，“捧着玫瑰花”，“烛光下晚餐”，“夕阳下晚餐”，“月光下晚餐”，“星光下夜宵”，“探讨香水的搭配”，“一起去看高山”，“把合照贴在墙上”，“感受在怀里轻轻的颤抖”，“吃路边摊”，“一起学跳舞，打网球”，“滚床单”，“分开两地视频联系”，“我来抗怪你来奶”，“吵架，然后滚床单”，“住在一起”，“去见父母”，“晚上扶着TA去看急诊”，“享受两人的身体，滚更多的床单”，“去超市选购日用品”，“半夜里讨论一本书”，“花一大笔钱买钻石戒指”，“共养一只小动物”，“抱在一起哭”，“为了将来存钱”，“一起送别亲人”，“录下Ta打呼噜的声音”，“探讨窗帘和瓷砖的颜色”，“一边玩Cosplay一边滚床单”，“爬山的时候安心地绑在一根绳子上”，“用Ta的名字命名一个骄傲”，“拍很多漂亮的照片”，“玩真心话大冒险”，“坐在街边看路人”，“回到Ta小时候生活过的地方”，“开着探险船去考古”，“吃海鲜吃到撑”，“习惯在Ta身边醒来”，“变得不同，但是还能互相了解”，“看Ta修车”，“陪Ta去参加典礼”，“被孩子的小手紧紧捏住手指”，“不能想没有Ta的日子”，“带着宝宝去体检”，“担心孩子的成长，或者因为没有孩子担心自己的老年”，“见曾经的老朋友”，“享受慢性病和绝望”，“因为分手或者死亡变成一段回忆”。

以上有些小事，我或许永远不会经历，但那也无所谓，我还会遇见上面没有的、我现在根本想像不出的事情。但只要有一个人，就可以把这些事情全都实现了。多好啊，多好啊。

你们看其实我还是蛮会YY的。我根本没有女朋友。

X：不看最后一段，我还以为这位朋友是来群嘲的。看完之后觉得您应该去网上开一个情感专栏什么的。保准有大把欲求不满的女同胞会来翻你牌子。



投稿信箱：mrx@wanmmo.com
交流Q群：160118514（暗号：文艺青年）

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编：小P羊
美：洛洛猫

英雄此时——英雄联盟全球周年庆典

周年庆典大腕云集

9月22日，腾讯旗下风靡全球的英雄对战网游——《英雄联盟》在上海1933老场房举办了公测以来的首个周年庆典。在周年庆活动现场上，游戏自推出以来制作的各式周边、精彩绝伦的Cosplay以及蜂拥而来的LOLer，使整个会场洋溢着热烈的气氛。

本届周年庆典，云集了来自腾讯高层、Riot研发团队、LOL解说圈名人乃至国际顶尖战队CLG.EU、国内顶尖战队WE等游戏大咔。如此庞大的明星阵容以及现场进行的LOL—QQ全国网吧冠军总决赛和玩家期待许久的CLG.EU VS We战队的顶尖表演赛，更是带动了全场热情，在历时8个多小时的狂欢活动中，现场始终座无虚席，令人难忘。



Cosplay



现场各式精美周边

英雄联盟将推动电竞网游发展

作为一款玩法承袭自DOTA的英雄对战网游，《英雄联盟》自2011年9月22日公测起，便受到了玩家们的热切关注。公测仅1个月后，游戏最高同时在线人数即突破60万。而此前，它早已在国际市场获得了诸多荣誉，包括：2010年，在素有游戏界奥斯卡美誉的GDC评选中，获得“最佳网络游戏开发技术大奖”、“最佳网络游戏视觉艺术大奖”、“最佳新网游”等5项大奖。2011年，获得国内多家媒体评选的“年度十大最受期待网游”、“玩家最期待游戏”、PCGamer“年度最佳免费游戏奖”等多项殊荣。据最新报道，《英雄联盟》连续11周占据韩国网吧热门游戏排行榜第一位置，而在中国和美国也都进入网络游戏排行榜前3名。



WE战队与CLG.EU战队成员亲临现场

《英雄联盟》之所以在短短的1年间成为国内最顶尖的竞技游戏，不得不归功于《英雄联盟》实力强劲的研发团队。游戏在为玩家带来公平的对战环境和强大的匹配系统的同时，加快了每局游戏的节奏，并对复杂的DOTA规则进行了优化，使该作更易为休闲玩家所接受；在对游戏内容的推陈出新上，《英雄联盟》除了保持每月推出一至二个新英雄，并对原有英雄进行优化调整外，还从全球玩家的审美角度出发，推出了多个极富各国文化特色的英雄，如：中国神话风格的齐天大圣、朝鲜风情的九尾妖狐等等。

此外，腾讯游戏所提供的优势平台资源和成熟专业的运营经验也将这款产品的市场魅力发挥到最大化。在精彩的赛季、丰富多彩的线下活动以及腾讯官方对民间解说、LOL文化的大力支持下，一股“英雄联盟现象”的旋风在全球范围刮起可谓势在必行。



全国网吧总冠军决出

这里，顺便一提国内网游电竞的开创者——《穿越火线》，作为主流电竞项目中唯一的MMOFPS产品。CF的成功，不仅为网游行业积累了网游产品电竞化和大型赛事举办经验，更极大地推动了中国电子竞技运动的发展。《穿越火线》和《英雄联盟》，无疑将是振兴中国电子竞技、将电竞网游推向全世界的双引擎。

2500万玩家为S2而狂欢

历时5个月的《英雄联盟》全球冠军赛第二赛季（简称S2）于北京时间10月14日落下帷幕，在2500万玩家一同为世界顶级战队奉献的竞技盛宴狂欢之时，《英雄联盟》开发商Riot Games于12日宣布，这款中国公测仅一周年的英雄对战类网游，全球最高同时在线帐户数已突破300万，总注册帐户数超过7000万！这无疑意味着，《英雄联盟》已成为全球最成功的一款游戏。如今，LOL已超越游戏的范畴，逐渐成为一种潮流和文化。其拥有最多元化的玩家群体，从娱乐明星到奥运冠军，从美洲、欧洲再到亚洲，在全球范围内，可以看到玩家自发表达对LOL的热爱……《英雄联盟》已经不仅是一款游戏，正在形成一种文化。



世界各地玩家为LOL的S2而狂欢

K1联赛开启全民电竞时代



由世纪天成主办、倡导“全民竞技”的K1职业联赛是中国电子竞技类赛事的先驱者之一，自2006年开启至今已，拥有七年电竞辉煌。作为一个经久不衰的电竞品牌，K1已培养出一批又一批电竞高手，也为我们带来了无数场精彩赛事，2012年K1更顺应时代的潮流与玩家的喜好，开创了全新的电视职业联赛模式，将K1联赛推向又一个高潮，为不同玩家量身打造了K1电视职业联赛、K1公开赛、K1个人杯赛、K1线上赛一系列精品赛事，也将为广大热爱电竞的中国玩家带来更多不同以往的精彩电竞体验。

正如大家所知，世纪天成K1职业联赛项目主要包含有《跑跑卡丁车》及《反恐精英online》这两款广为人知的经典网游，将竞速与竞技的乐趣全面呈现给所有中国玩家。为了让全国热爱电竞比赛的玩家朋友们，能够以更加直观、更加简单、更加便捷的方式了解并欣赏到K1赛事带来的激情碰撞，2012年由世纪天成主办的K1电视职业联赛也正式启动。作为以电视直播为比赛形式的全新赛事，其项目与K1职业联赛保持一致，引入K1职业联赛项目中这两款广为人知的经典网游。K1电视职业联赛不但将精彩赛事通过电视和网络等途径即时的、直观的呈现在广大玩家面前，同时更代表着K1赛事的最高级别，也是广大中国玩家眼中最终极的梦想舞台！



如今的世纪天成K1电视职业联赛第1季赛早已圆满落幕，但回顾K1电视职业联赛第1季精彩赛事，依旧是激情四溢，其中《跑跑卡丁车》团队竞速赛中，夺冠热门凌氏车队与赛事黑马的庄周恒车队展开了一场急速竞技，最终庄周恒车队顽强的抵抗住凌氏战队猛烈的进攻，夺得《跑跑卡丁车》的总冠军。而在《反恐精英online》团队竞技赛中，来自乌克兰的Na'vi战队却惨遭小组淘汰，最后由TYLOO战队凭借完美的配合，以及转守为攻的策略，夺得本项赛事的总冠军。

目前，K1电视职业联赛第2季赛正在如茶如火的进行之中，借此机会，世界级的参赛队与顶尖选手汇聚一堂，激情四射的巅峰对决，不仅让广大电竞爱好者们大饱眼福，参赛战队更有机会获得高达43万的丰厚奖金。另外值得一提的是，在本次《反恐精英online》团队竞技赛中，A组的出线名额中的世界级强队Fnatic与K1电视职业联赛第1季赛冠军队伍TYLOO将会狭路相逢，两强相争，一场激动人心的大战即将开启；而在《跑跑卡丁车》团队竞速赛中则是杀出了两匹黑马，令电竞爱好者们的期待值不断升高，ZZH战队与北大荒战队。开赛伊始，他们就以迅雷不及掩耳之势顺利的拿到A组的场券，后续战况如何，大家将在10月2日开启B组首轮比赛中得以见证，届时他们又会有怎样精彩的表现，就让我们一起拭目以待！



与此同时，为了让世纪天成K1电视职业联赛第2季赛更加的人性化和合理化，对其中的赛制和赛程都已做出一些调整——《反恐精英online》将采用最公平的MAXROUND赛制进行比赛，让每一支参赛队伍在完全平等的条件下进行技术和战术的比拼。而采用MAXROUND赛制将会令赛事变得更加完善，也最直观的突显出了所有的参赛队伍的实力，赛事的征战更加考验着玩家们的技术和耐力。此外，让广大玩家能够更轻松，更便捷的观看到精彩的赛事，比赛时间将分别调整为每周二、四、六、日四天进行。这样的赛程调整不仅可以给参赛队伍更多时间厉兵秣马，而且也可以让大家有更充足的时间来观看比赛，广大热爱电竞的爱好者也无需再为错过精彩赛事而感到惋惜了。



新的里程，新的梦想！世纪天成K1职业联赛一直秉承“让游戏创造快乐”的独特运营理念，让广大的电竞爱好者在这个舞台上尽情地挥洒激情和梦想，也凭借着这份对游戏的热爱、对电竞的执著、对胜利的渴望，让更多的朋友们与这项已日趋成熟的全民网络游戏大赛结下了不解之缘，谱写了一篇篇属于你们的传奇故事。2012年世纪天成揭开了中国电子竞技历史性的新篇章，将继续前进的步伐，为广大玩家们奉献上更多精彩的赛事！

仙剑奇侠传 十七周年庆典晚会成功举办



10月20日，上海卢湾体育馆，以“十七年的传奇”为主题的仙剑奇侠传十七周年庆典晚会暨《仙剑奇侠传五-前传》（以下简称《仙剑5前传》）正式发布会在此举行。其中包括台湾大宇资讯董事长李永进、北京软星总经理姚壮宪“姚仙”、北京百游CEO林粤、北京百游副总裁彭蛟斌以及众多业界知名人士和仙剑玩家到场参加了本次晚会。

晚会上不仅有专业的仙剑音乐演奏和精彩的歌舞表演，同时还特别安排了感恩仙迷“金仙剑奖”颁奖典礼。当晚，百游与大宇一同正式宣布《仙剑5前传》将于2013年1月15日上市，目前相关准备工作已全面展开。此次代理发行“仙剑系列”产品是百游与大宇的第三度合作。

国产经典单机RPG游戏“仙剑系列”第7部作品《仙剑5前传》由北京软星制作、百游代理。据官方透露，《仙剑5前传》主题为“牵绊”，本作中玩家可控角色数量达到了“仙剑”历代游戏之最。游戏画面和系统玩法都进行了大幅革新，同时耗资百万为游戏打造的全程高品质过场CG也非常值得期待。

据悉，《仙剑5前传》的研发投入资金也超越了历代。

仙音绕梁 仙剑音乐首度现场专业演奏回梦十七年

庆典晚会在一段我们熟知的李逍遥被婶婶用铁锅砸醒的开场CG中拉开序幕，仙剑历代主角受到邀请飞向上海卢湾体育馆，与玩家共庆仙剑十七周年。同时由COSER扮演的历代角色出现在舞台，在众人的簇拥下，仙剑之父姚壮宪从天而降，全场瞬间欢呼雀跃、掌声雷动。

随后，有史以来的第一次仙剑现场专业音乐演奏会正式开始。

首次由专业乐团现场演奏的历代经典曲目让现场观众沉浸其中，静心聆听曾经无数次感动他们的仙剑之音。其间更有徐颢菲、萧人凤、陈依婷、董贞等知名仙剑歌手现场演出。《仙剑问情》、《一直很安静》、《回梦游仙》等广为传唱的仙剑歌曲让大家回味无穷，随着一个个大家熟知的仙剑名人的登场让全场掀起一次次的高潮。


姚仙、董贞对唱《浮梦逍遥》


上海后援会合唱《手牵手》

传奇仍在继续 《仙剑5前传》2013年上市


《仙剑5前传》正式发布

在发布会上，官方首先公布了长达8分钟的《仙剑5前传》第二部宣传片。在视频中我们看到了再次升级的华丽游戏画面，同时也发现《仙剑5前传》增加了包括收集卡牌、限时赶路、秘密潜行等全新创新玩法，而连携攻击、超华丽特技等绚丽的战斗场面也给我们带来了更多的惊喜，而耗资百万打造的精美CG更是值得我们期待。

随后，大宇董事长李永进、姚仙、百游CEO林粤、副总裁彭蛟斌一同启动仪式，正式宣布《仙剑5前传》将于2013年1月15日两岸同步上市。

产品发布启动仪式后，现场官方正式对外公开了《仙剑5前传》的第二首主题歌曲《牵绊》，现场知名仙剑歌手徐颢菲和萧人凤分别演唱了《仙剑梦缘》和《牵绊》，全场气氛立即达到高潮。

晚会结束时，在仙剑歌手陈依婷的带领下，全场几千人共同合唱一曲《心愿》，至此仙剑奇侠传十七周年庆典晚会正式落下帷幕。

晚会带来的欢乐氛围迟迟不能散去，在晚会结束后，现场仍然有近千名玩家滞留，希望能和仙剑制作人及歌手有一份亲密接触。

祝福《仙剑奇侠传》未来会更好！



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

天龙八部神兵海域发布会揭秘

10月21日，《天龙八部》神兵海域发布会于北京水立方正式召开。在本次发布会上，搜狐畅游高层、《天龙八部》项目研发团队、《天龙八部》产品代言人——胡歌、刘诗诗以及各大公会团体悉数到场，共同见证了新版Logo的正式公布。



胡歌、刘诗诗亲临现场

同时，发布会现场还发布了神兵海域版本的最新CG动画，以及由知名影星——胡歌、刘诗诗联袂出演的《天龙八部》微电影。结合游戏实景、特效打造的震撼场面以及胡歌、刘诗诗对段誉、王语嫣这两大金庸笔下的经典角色的出彩演绎，赢得了与会者们的一片叫好。而胡歌、刘诗诗的现场降临，更是引来粉丝们的热情呐喊！

在谈到代言《天龙八部》的感想时，胡歌直言自己同样是狂热的游戏玩家，并透露自己会与热情玩家一同迎接10月25日的深海公测，恳请玩家们届时多多关照。



神兵海域 震撼开场

作为一款运营迄今已有五年多的游戏，《天龙八部》一直关注玩家的体验和对游戏的期待。搜狐畅游副总裁、《天龙八部》高级制作人韦青在介绍新资料片的内容时强调，自2007年5月9日公测以来，天龙玩家数量能够稳步提升，成为中国最受欢迎的武侠网游，秘诀在于对玩家体验的高度重视。畅游已建立起一套完备的玩家意见反馈、研发改进机制，从多个渠道获取玩家意见，并进行提炼和深度研发，确保持续的更新真正满足用户需求。其中，“天外江湖”体系就是社区性的一个体现，它实现的不仅仅是简单的跨服，而是无障碍、无阵营、无限制的多服玩家自由交互。即将登场的“神兵海域”世界，更将是“天外江湖”历史上浓墨重彩的一笔。



“神兵海域”水下奇观

据悉，在新版神兵海域中，除了会公布崭新的游戏场景、沉睡千年的水下战场之外，更有第四代102级神器，如：达摩一叹、太古飘翎、大衍天玄等拥有全面超越第三代的华丽外形与至强属性的武器炫丽登场！

此外，在本届发布会上，搜狐畅游高层还宣布了将与中国移动飞信进行品牌战略合作，实现PC端聊天信息与手机的免费沟通，飞信用户还可以使用手机号码直接登录游戏，帐号完全打通，带给玩家更便捷的游戏体验。





新·天龙八部首次披露

在发布会进入尾声时，一段神秘的视频将现场气氛再次推向高潮，大屏幕上展现出与当前游戏内截然不同的惊人画面：具有韩系游戏风格的3D人物精模，比现有规模扩充3倍以上的超华丽场景建筑……唯有“天下峨嵋”数个大字在画面中一闪而过时，据悉，视频中的画面展示的是《天龙八部》未来的研发方向，利用本次“神兵海域”测试中的双引擎无缝并接技术，不远的将来，全球玩家将亲身体验到这幅美轮美奂的画卷！

专访《时空裂痕》首席创意官 Scott Hartsman

编：Samtown
美：洛洛猫


采访对象：Scott Hartsman，首席创意官，RIFT执行制作人

Scott Hartsman先生是Trion Worlds公司的首席创意官，Redwood Shores Studio总经理，大型MMORPG游戏《时空裂痕》的执行制作人。在加入Trion Worlds之前，Scott任职于索尼在线娱乐长达7年时间，主要致力于管理《无尽的任务》系列产品的技术及整体开发。Scott先生在游戏研发领域担任制作的第一款虚拟世界游戏是《GemStone》系列，主要负责设计及角色开发。之后担任Interplay Online的副总裁，在不同平台上发行过多类型的游戏。在10年间，Hartsman先生参与了6款大型多人在线游戏的制作，创造总计超过10亿美金的收入。



由盛大游戏代理的《时空裂痕》已于10月23日开始国服测试。

记者：首先感谢您为我们带来了如此出色的游戏，久闻其名，十分期待。《时空裂痕》已经上市一年多了，在海外是叫好又叫座的优秀游戏。有人觉得它是魔兽世界+战锤+无尽任务的大混合，你对此怎么看？

S：对《时空裂痕》的开发团队来说，我们并没有从其他游戏那里“混合”些什么，我们只是学习了一些游戏的经验。当然，更重要的是我们吸取了其他游戏的教训。

确实，我们的制作团队雇佣了一些曾在其他大型MMORPG开发组干过的同事。这种安排是故意的。和他们一起共事很愉快，他们可以介绍如何避免犯其他游戏已经犯过的错误。另外，我们也有很多同事从未在大型网络游戏行业干过。他们也能提供给我们很多有关单机游戏设计之类的经验。

《时空裂痕》本身有其特色玩法，是其他过去的网游都不曾有过的。例如动态的“裂痕”系统。



记者：这个特色的“裂痕”系统好像很有意思，你能详细说一说吗？它是每个服务器都不同的吗？

S：好的，裂痕是这个游戏的特色。这个系统不同于传统网游静态的世界环境，它是一个动态的，变化的系统。这个智能系统会知道服务器里一共有多少玩家，他们的等级是多少级，他们各自分布在什么位置——然后，系统会根据这些信息生成一个全新的“裂痕”，于是就能保证游戏中尽可能多的玩家都能玩到它的乐趣。

记者：如果我说我现在开始玩《时空裂痕》，您——作为幕后的大BOSS，你懂的——建议我选择什么职业？

S：哦，这个问题我被问及了很多次。实施上，《时空裂痕》的每一个职业都非常灵活，只要不是太极端的职业倾向，都可以用来上手练级。同时，为了避免新手的困惑，我们也做了“预设模板”类型的功能。如果你对游戏还不熟悉，一开始可以参考模板，它会教你搭配合理的技能，通过初级的挑战。



记者：我的一些朋友是休闲玩家，他们每周大概只有两三个小时玩游戏。《时空裂痕》有适合他们的游戏内容吗？

S：是的，现在很多网页游戏和休闲小游戏大行其道，以前玩家可能会用10个小时坐下来好好玩一个游戏，现在他们可能只会花上30分钟，放松一下。我们也注意到了这方面的玩家需求。在《时空裂痕》最近的几个新版本中，我们也加入了很多适合休闲玩家的元素。另外，我们也特别设计了方便玩家交流的功能。游戏中的朋友可以像在社交网络上一样，互相分享快乐。



记者：最后一个问题。作为一个资深的游戏人，您现在业余时间是否还会去玩游戏？还能体会到游戏的快乐吗？

S：这真是一个很有趣的问题。当然啊，我还会玩游戏。我很喜欢游戏。只有喜欢游戏的人，才能——哦不，应该说，如果你不爱游戏，你是不可能做好游戏设计师的。我自己本人也有《时空裂痕》的账号，我在一个世界排名靠前的公会里卧底。恩，游戏里的朋友不知道我的真实身份。这是一个很好的经历，我可以观察玩家对游戏元素的真实反映，你知道，可能我们设计师认为某个东西应该是这样这样，但玩家感觉同一个东西可能是那样那样。卧底自己的游戏很有趣。

另外，趁机炫耀一下，我有全部的四个职业。我是一个顶尖的PVP、顶尖的PVE，我有9000多的成就点数，还有超过300个稀有的收藏品。所以你看，我在游戏里玩成了高玩，而且我还没有耽搁自己的工作（笑）。

除了《时空裂痕》，我也会去玩其他各种游戏。我会尝试接触不同的新游戏，看看有些什么有意思的东西。这对我的设计开发工作是有帮助的。

文：unicorn华丽　编：小P羊　美：grass

北国志·葬

剧情概要： 故事发生在架空世界里的北国土地上，一场离奇的葬礼，牵扯出了一段令人深思的恩怨。

1.

《北国志·杨云志第五十六》

帝初即位，夜不能寐。言与诸大臣有恶鬼入梦中。臣皆不能解，帝大怒，杀星象师五人，诛其三族。

国师楚离引一义士见帝，义士名曰杨云，善鬼魅之术，

三日，帝曰：“吾梦入仙宫”，大喜，奖云子爵之位，食邑十里。云辞，曰：“愿为陛下十年将军。”

后十年，云攻无不克，授勇武侯。

云辞不受命，上书曰：“愿得军旗而还。”帝允之。

云归家居于苏松，有一班，名曰“杨家班”，为婚丧嫁娶之乐班，民间传曰其旗血红，上书统御天下鬼神，善驱神御鬼，遂为苏松之首。

2.

作为北国国主钦点的“统领北国一十二郡粮道之地”，苏松自然是繁华无比，特别是以粮运衙门为中心的北城区，密密麻麻的店铺挤满了北城区并不宽阔的街道，街上，无数贩夫走卒摩肩接踵，一派浊世熙熙攘攘的热闹景象，即便是在午夜时分，这里也是灯火通明，是名副其实的北国不夜城。

但若是穿过粮运衙门后面的两仪巷，立刻就进入了另一方天地，无数弯弯曲曲的水流将这里分成一块块小小的绿渚州，渚州上或种柳树，或种桃树，或芍药，或牡丹，或有一方小小的道观，总之有多少州，便有多少景。一架架石拱桥将这些渚州练成一个整体，这里就是苏松南城区，北国三胜中的上阳河万州，而在这里的更多的是头戴方巾的士子或者羽带飘飘的道士，他们或行或立，或神游天外。偶尔有穿着粗布衣服的人走过，大多也是从西城区或城外进到东城区谋生的人。不过即便是在静谧的万州，也有一处热闹的去处，那便是万州之心，供奉着上阳河神的河神观，传说上阳河神和北国初代国主曾有一段旖旎的感情，而对于八卦，不管是商人还是文人，都是一样的。

不过，外面或热闹或静谧气氛却丝毫没有感染到相柳巷柳家，偶尔有喝醉的游人闯进这一方小天地，也会被那凄凄惨惨的哀乐声惊醒，知道有人家在办白事，也就不再往里探寻。

3.

“班主，这里面那几位是谁啊，咱们这浑身解数可都使出来了，也不见这几位爷掉一掉眼泪，也就中间的那位举人老爷还有点人情，哭的凄凄惨惨的，看来是位疼夫人的主。”王猛狠狠甩了甩手里的唢呐，喝一口茶漱漱口，对着一旁安静吃茶的班主说道。

班主并不急着回答，而是安静喝完杯中的半盏茶水，说：“小孩子多问这些干什么，坐着的可都是咱们苏松城有名的大儒，岂是我们小小杨家班能够猜测的。你看柳相，就不问这些，别人出钱，咱们出力。买卖完了谁还认识谁。”

那个被称作柳相的年轻人含蓄的笑了笑，说：“班主抬爱了，我可没有猛子那一口丹田气，吹了这一大会，还是抓紧歇着的好。不过话又说回来了，我这位本家可真是有点怪，死了夫人竟然请几个大儒来当孝子贤孙，这可真是天大的面子。”

王猛其实一直不懂柳相到底是怎么加入杨家班的，只是某天下午，班主就领着这个脸色苍白的年轻人来到了班里。虽说到了班里之后，柳相倒也没有什么特殊的地方，只是自从一次走夜路看到他生撕了一头土狼之后，王猛就再也不敢小看这个年轻人了。再联想老一辈传说杨家班的故事，王猛更觉得自己似乎不知不觉中加入了一个什么了不起的地方。

4.

旁边的一个穿白色衣服的姑娘停下了手中的小碴，擦了擦汗说：“中间这位也不过是个举人，哪有能力请来这么多大儒，那些大儒可是那位夫人的娘家人，是来替那位夫人守灵的，不过这些读书人每天就知道研究些什么之乎者也啊，君臣父子之类听不懂的东西，脑袋都笨的紧，想来也是不会哭的吧。”

王猛听了连忙问到：“凝寒，看来你是知道这家的事咯，快告诉我吧。”

那个叫凝寒的姑娘摆了摆头，说：“本姑娘凭什么告诉你。”

王猛狠了狠心，说：“今天我的礼钱都给你了，你也不是不知道我这德行，要是有故事听不到那非得急死我。”

“呵呵。”凝寒笑了笑。“看在你这么有诚意的分上，本姑娘就大发慈悲的告诉你。这柳家本是我苏松城的望族，据说和国师楚家还有一席关系，不过到了这一代家主柳宗却是个屡试不第的笨蛋，再加上那柳宗的母亲是个贪财的，和人合伙做生意被骗的血本无归，最后甚至连本来和苏松城守订好的娃娃亲也都这么不了了之。后来不知怎么的，柳宗就和他老师白松的女儿白薇私订终身，那白薇也不管自己一个女儿家的不好抛头露面，天天都往着柳宗家里跑，连她老子都管不住，最后白松实在没办法了，再来也觉得柳宗是自己的学生，学问人品都也是不错的，虽然屡试不第，但是谁就能说以后不能出将入相呢，于是就把女儿许给了柳宗。柳宗有了娇妻之后竟像换了个人一样，第二年就中了个举人，据说还和现任国师楚离成了异姓兄弟。谁知这白薇是个无福之人，才没有一年就死于非命。可惜啊。”

听完了凝寒的故事，那王猛不知从哪里掏出一个酒壶，说：“此事当浮一大白，柳相咱们俩来一曲，送送这位苦命的娘子。”

柳相一口喝干茶盏里的茶水，说：“甚好甚好。”

于是凄凄惨惨的唢呐声又在柳家响了起来。

5.

按照北国的历法，一般人死后要在家停尸七天，称为守煞，第七天晚上，冥域的大门就会打开，这时候家人要在死者的头顶处树一架梯子，称为天梯，这样死者就能通过天梯安安稳稳的通过冥域，直达冥域之上的天宫。当然任何事情都有特例，如果死者是不守妇道的或者有偷盗之类辱及先祖的事情，则在第三天就要发丧，称为破煞，目的是让死者在冥域受到该受的惩罚。

所以在当柳母来到杨家班休息的地方说说第三天就要发丧的时候，正在吃茶的王猛把手里的茶盏一放怒道：“这位白小娘子可是有什么不守妇道的地方，要不怎么能在第三天发丧！”

柳母似乎并不想理王猛，只是说：“我出双倍银钱，再说这是我家的私事，就不劳各位费心了。到时候丧礼完了，还有另一场事要各位帮忙。”

王猛本来就是一点就着的暴脾气，再听了白小娘子的故事觉得这位小娘子命苦的紧，呼地一下就站了起来，脸上的青筋一根根爆了出来，说“有什么了不起的，你不给解释清楚老子今天……”

柳相赶忙起来拉住王猛，王猛生起气来可什么事都做得出来，这时一直坐着的班主站了起来，说：“夫人，王猛不懂事，我这里代他道歉了，这活我们接下了，不过不知夫人说的另一场事是指什么，我们也好准备准备。”

6.

柳母脸上露出了高傲的神情，说：“告诉你们也无妨，我家就要和城主结亲了，时间就在三天以后，到时候流水宴要摆七天，你们便来这里吹奏些欢快的小调，虽说你们是苏松城里第一的吹打班子，但是我加请来的可是京城的大角。你们也就负责些小的戏就可以了。”

班主依旧是不紧不慢地说：“好，不过银钱要三倍。”

那柳母说：“三倍，你们也太狠了点吧。”

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

“要不怎么能衬托出和城主结亲的高贵呢？师爷家结亲都是双倍银钱呢。”柳相突然插了一句。

那柳母脸色瞬间涨的通红，只好说“就依你们吧。不过到时候要是唱的不好给我丢了份儿，一两银钱都没有。”

班主说：“那是自然，这就不劳夫人费心了。”

柳母再无话可说，便回头向门外走去，只是在走到门口的时候，突然回过头来说：“你们不是想要知道为什么提前发丧吗？那我告诉你们，那死人有妖邪，送葬的时候小心点，别有钱赚没命花。”

柳母的容颜在门口灯笼的照射下，竟有一丝狰狞。

7.

忙了这一天，再加上柳母的一番话，杨家班的诸位自然没有了说笑的心情，早早地都睡下了，只有王猛在床上翻来覆去睡不着，他的脑中一直在浮现今天凝寒讲的那个故事，也许是自小父母双亡的关系，他对那些悲惨的故事总是有点感同身受的意味。

过了一会，王猛觉得有点内急，就起床去外面小解。当他经过天井时，隐隐听到灵堂传来一点声音，一如既往的好奇心催使他往灵堂走去，当他走到灵堂时却发现一个人早在他之前就蹲在灵堂的阴影里，悄悄溜过去一看，原来竟是柳相。

他刚想拍拍柳相的肩膀，柳相却像早知道一样回过头来，做了个噤声的手势。看着柳相严肃的样子，王猛便也在阴影里蹲下，在窗户纸上通了个小孔，往灵堂里望去。

这一望不要紧，差点没把王猛的吓的坐在地上。只见灵堂里长明灯的火焰竟然窜的有三尺多高，而且是惨的吓人的蓝色，在那蓝色的火焰下，白天哭的凄凄惨惨的柳老爷正在瑟瑟发抖。不过柳老爷可不知道王猛比他抖得还要厉害，要是知道，以读书人五十步笑百步的性格，说不定还会耻笑王猛一番。不过王猛发抖是有原因的，做过了这么多白事，他知道长明灯这样一定是有妖物作祟，再一想今天晚上柳母那一阵阴阳怪气的鬼话，心里更是打定了这死人是妖物的想法。想到这里，王猛觉得自己还是走为上策，但是刚想起身却发现自己的双腿早已经抖的连站立起来都不行了。

8.

既然走不了，王猛只好定下心来再往里看去，这才听到里面柳宗断断续续的声音，“娘子……我只是让母亲劝你……无相子……我……娶守备女……逼的……柳家……振兴……对不起……”

正当王猛要在靠近些听时，一道金光突然从柳宗身上窜出，照亮了整个灵堂，王猛眼睁睁地看着本来有三尺高的蓝焰瞬间变的只有一尺高，再接着金色的光芒轰然碎成一个个金色的小卐字，将整个灵堂围了起来，这时那蓝焰中冲出一只狐狸，左冲右突的想要突破卐字的封锁，只可惜还没碰到卐字身上就冒出一阵阵白烟，本来凝实的形体也变的虚无缥缈。正当王猛以为这妖邪就要这样被诛杀时，一道银色的光束自天而降打破了卐字的封锁，在无边的金光中了开出了一个通道，那狐狸就顺势从那通道里逃出了生天。似乎是觉察到了狐狸逃走，那无边的金光一下就收敛了起来，化作一件金光闪闪的器物一下掉到了地上，而那柳宗也一下晕了过去。

看那狐狸逃出生天，王猛不知为何竟有松了一口气的感觉，似乎心里并不愿这狐狸就此死去。

正当王猛还在胡思乱想的时候，突然觉得肩膀一紧，原来是柳相似笑非笑的看着他，说：“看来这白家的小姐还真是妖怪，怪不得柳家那老太太这么说，不如明天找个道士来看看吧。”

王猛说：“妖怪也有好有坏，要是和凝寒说的一样，这白家娘子就算是妖也是个好妖，怎么能找道士收了他呢！”

柳相呵呵一笑，说：“你倒是不以一般人类的眼光看待妖怪，你看那柳家老爷已经被吓晕倒了，这时候肯定在做噩梦，你想不想看看他的梦？”

王猛说：“他的梦，我怎么能……”刚说到一半却又像想起了什么一样，住了嘴。

柳相说：“这里是杨家班，没有什么不可能的，既然想看，就随我来吧。”说完双手一挥，王猛眼前一黑，在一睁眼，他发现自己已经到了一个陌生的世界。

9.

这个世界完全是灰蒙蒙的，无数淡紫色的气流飞来飞去。

“看那里。”柳相的声音传来，随着柳相指的方向，王猛看到整个灰色空间的中间有一块光亮的空地。‘可惜看不清楚。’王猛心想，刚想完却发现自己已经到达了光亮空地的边缘。

“这里是梦境的世界，思想的力量无处不在。”柳相的从很远的地方传来，但是下一秒就已经在王猛的身后了。“看。”柳相说。

王猛定睛看去，空地的中央，柳宗颓然的坐在那里，眼泪不住地往下流。然后场景又一变，是一块芳草萋萋的空地，空地上年轻很多的柳宗身边坐着一袭白衣的女子，女子笑的很温婉，两人静静地坐在那里，好似一对神仙眷侣。‘只羡鸳鸯不羡仙’，王猛心里突然想到了这一句诗。

然后场景猛地一变，依旧是那块空地，不过柳宗身边的白衣女子已经成了一只巨大的白色狐狸，不过柳宗脸上依旧是幸福的模样，很享受的样子。然后场景里的光线突然一暗，一阵金色的光芒照耀进来，砰然化作无数金色的卐字，向那白狐打去，白狐一跳，便躲开了金光，柳宗脸上一阵慌乱，就要挡在白狐的面前。但是又有一个老妇人出现在了场景中，老妇人的脸模模糊糊的看不清楚，只是身上穿着的绛紫色衣服上一个大大的宗字十分显眼。这个老妇人一出现，柳宗再也不敢动，只能眼睁睁地看着金色的光芒将白狐打的浑身焦煳。

就在这时，场景再一变，依旧是柳宗在那里哭泣，不过他身上的衣服却已经换成了和老太太一样的绛紫色宗字袍。

10.

“热闹也看完了，快回去吧。被发现可就不好了。”柳相的声音从王猛背后传来。再一睁眼，王猛发现自己已经回到了灵堂，柳宗依旧在灵堂中昏迷不醒。

回到住宿的地方，柳相问到：“看懂了吗？”

王猛说：“开始懂了，后来没懂。”

柳相嘻嘻一笑，说：“有些事情，不懂反而比懂好。忘了吧，即使忘不了也不要问我，我什么都不会说的。”说完便和衣躺在床上睡了。

看到柳相这样，王猛也只好把自己的一肚子疑惑憋在心里，因为刚才发生的事情实在是太离奇了，几乎就像是梦境一样。“梦醒了就没事了。”王猛把床铺上的被子往身上一蒙，也和衣躺下，不一会就发出了轻微的呼噜声。

但没成想王猛刚睡下没多久，就被人摇了起来。睁开眼一看，面目可憎的柳母，唯唯诺诺的柳相公，还有一个穿着奇怪的俊秀年轻人正在和班主说这些什么，而摇起自己来的，则是同样一脸睡意蒙眬的柳相，完全没有昨晚精明邪气的模样。

“这里肯定有人是那妖怪的帮手，必须让无相大师检查一下，要不谁也别想走。”那柳母的声音突然高了起来，就好像被踩到尾巴的猫一样。

11.

虽然班主什么都没说，但是那肥硕的身躯却是把往房里走的路堵得严严实实，摆明了不想让人通过。

“班主，这么早就要开始了吗？这柳家也太不懂规矩了吧。”一个声音从房子的里间传出，原来是凝寒被外面的声音吵醒了。

“几位施主，帮助那妖物从我布下的大阵里逃脱的想必不是什么善类，如果让他藏在这里，我怕到出葬那天和那妖物一起发难，即使是我也不能护的各位性命。”那一直站在柳家母子身后的俊秀年轻人开口道。

王猛听到那人的话，不知为何心里竟有一阵无名怒火往上升腾，张口便说：“你说那东西，那你又是什么东西。还是说你不是东西。”

说完这几句王猛心里可是掀起了惊涛骇浪，因为这几句话根本就不是他想说的。只是不知怎么就说出来了。

“世间一切物，皆是红粉骷髅。在下既可以是东西，也可以不是东西，这一切不过是表象罢了。在下无相观无相子，是受柳家母子之托前来除妖的。各位施主有所不知，嫁给柳家相公的并不是白薇，是一直修行有成的狐妖，幸好柳相公中了举，身上有一股自然而发的浩然正气，才让那狐狸露出了马脚。而柳家与家师有救命之恩，于是在下受柳母之托，特来除妖，怎料让那狐狸逃脱了元神，本想趁着葬礼斩草除根，但狐妖却有高手相助。”那少年并不生气，只是娓娓道来，让人打心底里觉得有理有据。

12.

“你这口神通修的不错，既然你想查那就查吧。班主，让他查吧，早查完早休息，明天还有活要干呢。”柳相接话道。

班主无奈，只好说：“那便查吧。”说着就让开了身躯。

无相子也并不谦让，径直便向王猛走来，说：“别再伪装了，我早知道是你，你身上有我法阵的味道，妖怪。”

王猛真想一巴掌把自己面前这个年轻人拍死。自己是妖怪？真是滑稽。刚想争辩些什么，却发现自己的身体还是不受自己的控制，只好依旧呆呆地站在那里，就好像木偶一样。

无相子看王猛对他的话毫无反应，伸手往王猛身上一拍，一道金光闪过，王猛开口说：“你大爷的，你才是妖怪，老子虽然……咦，我怎么能说话了。”

无相子并不责怪王猛，只是说：“这人并不是妖怪，只是被那妖怪控制了，还是让那妖怪逃了，可惜可惜，不过那妖怪为了救妖狐中了我的法术，法力肯定大不如前。”

“那大师我们该怎么办，大师一定要救我母子一命啊。”听说逃走了妖怪，柳母开口哀求到。

无相子只是缓缓地摇了摇头，说：“柳老夫人不必挂心，你柳家对我无相观有大恩，我必当竭尽全力。”

13.

见无相子摇头，柳家母子也不好再说什么，只好陪无相子离开了房间，往灵堂走去。

葬礼并没有因为无相子的到来而改变，依旧是第三天一早下葬。也就是说，如果那妖怪要下手，只能挑选今天晚上。因为到了第三天送葬的时候，来自亡者世界的引灵使就会出现，那时候即使你是大罗金仙，也逃不过引灵使的一双夺命锁链。

因此，即使在白天吹葬歌的时候，王猛也是心不在焉的，几次找柳相说话，但是柳相真的不再提那晚的事，不管王猛说什么，他都只是笑笑，然后喝茶。

很快夜幕就降临了，所有人都自觉地集中在了灵堂之中，而那几位大儒，早在柳家把无相子请来的时候就离开了，边走边说子不语怪力乱神之类的话。

随着夜色越来越深，柳家也变得越来越安静，原本隐约可以听到街上传来的喧闹声也渐渐的停了下来。突然，一阵风吹来，灵堂里的长明灯呼地一下就窜了起来，化成和前一天晚上相同的蓝焰。

那蓝焰一会化成了一只蓝色的小狐狸，并张口说道：“柳某人，我可是有一点对不起你，你为了那个守备的女儿，竟敢如此对我，今天你就纳命来吧。”

14.

柳宗一屁股坐在地上，看着怒号的蓝狐，喃喃地说：“对不起，对不起，我不想这样的，可是，你是妖怪啊。”

柳母一把拉起坐在地上的儿子，朝那蓝焰狠狠地说：“白薇，我柳家和守备的亲事那是娃娃亲，你不过是个畜生，即使修得人身也不过是只妖怪，老身好心好意让你和守备的女儿平起平坐，让你做个平妻，你还不从，竟已死相逼。那你就别怪老身心狠了。”

说完便对着无相子说：“大师，请除了这妖怪吧。”

无相子皱了皱眉，说：“柳老爷，这可是你的妻子，虽然是妖怪，但是被我那灵光一照，可就是个魂飞魄散的下场，连转世轮回的机会都没有了，虽说人妖殊途，若是你愿意，我愿意在这灵堂静坐三天三夜，感化您的妻子，让她下世为人，你也算还了这夫妻情分。”

柳宗正要答话，柳母就接过来说：“大师不必了，我家明天出葬，后天就要和守备结亲，请您……”

无相子看着唯唯诺诺的柳老爷，只好双手一张，一道金色的灵光就朝蓝色火焰飞去，张猛心中暗叹一声，通过刚才的话，他已经隐约知道这事都是柳母一手操纵，这柳宗和妖狐不过是牺牲品罢了。相爱的却不能在一起，人妖殊途，这多像说书的故事里的才子佳人啊。只是这妖却要死了。

15.

就当那灵光要击中火焰时，一道幽蓝的符咒正好挡在了灵光的必经之路上，虽然符咒还是被灵光一击而破，但是那蓝色灵狐却趁机一个纵越躲过了一击。

“哎呀，大师你还没看出来吗，我就是你要找的那个帮手啊。”王猛一下就听出柳相的声音，定眼一看，柳相这时竟是悬浮在空中的。

“我看你不是妖怪，你到底是何方神圣，却来助纣为虐？”无相子问到。

“在下无名无姓，山野一愚夫罢了，谈不谈的上助纣为虐，不过是看这小狐狸死的冤枉，不想事情就这么糊里糊涂地结束了。便要来管一管罢了。”柳相笑嘻嘻地回答。

无相子想了想说：“既然你是为这女子而来，那就该知道事情缘由，这女子虽是死于非命，但也是咎由自取……”

柳相听到这里哈哈大笑起来，仿佛听到了什么有趣的事情，“咎由自取，大师你偏听偏信，可是着了相。”

说完柳相朝那静静漂浮着的蓝色狐狸打出一道符咒，念了一句不知什么的咒语。

只见那狐狸竟然慢慢的的人立起来，身上的毛也慢慢脱去，竟是一个美丽的女子。本来坐在地上的柳宗，竟不顾一切地向那女子扑去，边扑边喊“薇儿，我不是有意想要害你的……不要离开我。”

16.

那柳母看自己的儿子不顾一切地朝白薇冲去，也扑上前去一把抓住柳宗，朝这个不争气的儿子脸上甩了一巴掌，恨恨地说道：“逆子，你要干什么！”

柳宗被甩了一巴掌也不再往前跑，只是一边跳一边说：“嘻嘻，我是柳老爷，我柳家是大户，你们都得听我的。”竟是得了失心疯。

白薇也不管那边的一场闹剧，只是缓缓地把事实道来。据那白薇说，她本不是人类，而是青丘山的狐狸，之所以冒充白松的女儿，只不过是因为青丘山的习俗，所有修成人形的狐妖都要进入人类世界学习。而就是这段时间里，她和柳宗暗生情愫，看柳宗屡试不第，被母亲责骂的无地自容，她不得不显出真身用百年修为帮柳宗逆天改命。本以为知道自己的身份之后柳宗会嫌弃自己，但柳母和柳宗不仅没有嫌弃自己，反而更高看自己一眼。

而她的死亡，唯一的原因就是不肯让守备的女儿做正妻，自己做平妻。柳母认为这触犯了他的权威，而且因为自己是妖怪，他们用的方法叫破妖阵，更使得白薇数千年苦修毁于一旦，而之所以选择三天下葬则是因为第三天是传说中亡者世界招收阴兵的日子，凡是这一天报道的灵魂，只能做一辈子阴兵，连投胎转世都不能。

柳相看着无相子，说：“大师可还有话说。”

无相子轻轻摇了摇头，说：“我无话可说，今天这事我管不了，但凭你做主吧。”柳相轻轻点了点头，然后对白薇说：“此等母子，杀了吧。”

17.

柳母听到这话，急得大喊：“大师可是要放任我母子被这妖怪诛杀。别忘了，没有我家老爷，你师父早就命丧黄泉了。”

无相子闻言只好站出来说：“这位应该是亡者世界的引灵使吧，虽然这母子有不可饶恕的罪过，但是总归是情有可原，这世间的人总是看不破权利二字，不允许妖灵杀人，这也是你们引灵使的规矩吧。”

柳相闻言嘿嘿冷笑起来，说：“这等草菅人命的禽兽在我等眼里可不算人类，何况就你的话说，这两人的命是命，这妖怪数千年的苦修就该毁于一旦吗？你们说万物平等，便是这样的平等的吗。你的师父可是这么教你的？而且这般利欲熏心的妇人和这等无情无义懦弱无能的男人，要是犯在我手里，少不得要让他到我地府的牢里尝尝我们那的新鲜滋味，何况我要杀的人，你能阻止得了吗？”

无相子说：“柳家对我有大恩，我也知道他们是该偿命，但是再造之恩，不得不报。”

柳相并没有答话，只是双手一挥，无数蓝色的符咒冲天而起，化作一个复杂无比的大阵，符阵的最中央一扇大门缓缓打开，一阵阵死亡的气息从里面传出。

不过无相子也不是任人拿捏的软柿子，一道灵光虽然被压的死死的，但总是能紧紧护住柳家母子。不过在王猛看来，他也支撑不了多久了。就在灵光被破灭的时候，无相子掏出一张金色的符咒，大喝“恶鬼作祟，天神现身。”

随着这一句咒语，无数金甲天神从天而降，往柳相冲来，不过正当他们要冲进柳家大门时，一杆血色大旗从天而降，站在上面的威武人影竟是平日大腹便便的班主。只听班主大喊一声“杨家班办事，诸神退避。”

说完，一道血色灵光冲天而起，王猛就失去了知觉。当王猛醒来时已经是第二天中午，灵堂还是那个灵堂，只不过尸首由一具变成了三具，而死亡原因，据说是仇杀。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏娱乐第一刊 单机·网游·手游·平板·页游·桌游

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏情报

极速体验

光荣使命

在模仿中寻求突破

移动平台

僵尸很忙

手机游戏专题

新游大腕

激战2

网游生存的七大革新

专题企划

笑傲江湖

盖世英雄谱



封面游戏

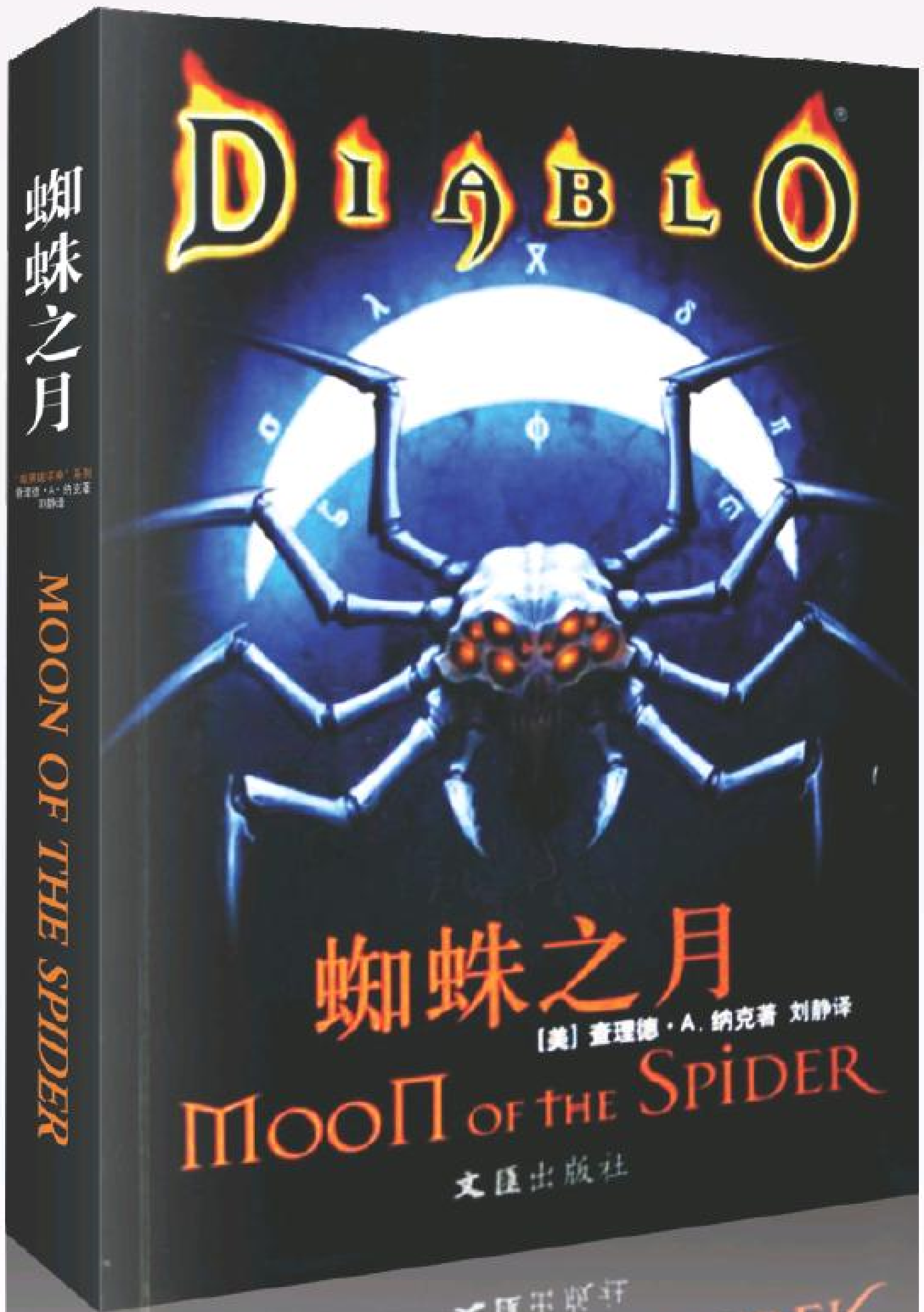
无主之地 BORDERLANDS 2

RPG与FPS的完美结合

11月

电脑乐园游戏情报 2012 冲吧！机器人 千种机器人大军任你组合调度 11月号 总第11期

电攻7月 倾力推出

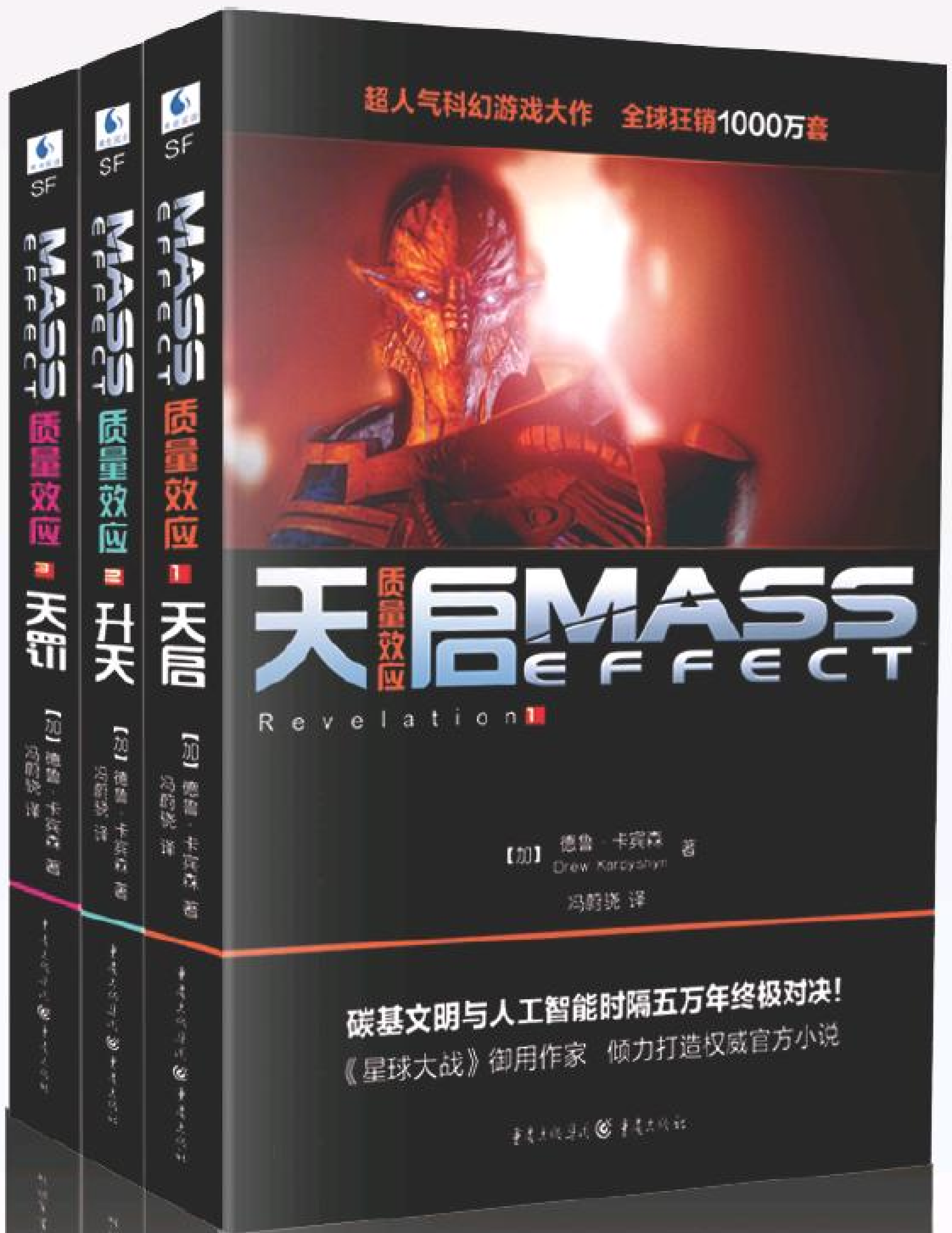


暴雪经典官方小说　限量珍藏版

暗黑破坏神 蜘蛛之月

探寻邪恶蛛后巢穴
讲述暗黑3前传的故事
揭开死灵法师的身世之谜

~~定价21元~~　**优惠价** 18 元



天启、升天、天罚

质量效应 三部曲小说

超人气科幻游戏大作 《星球大战》御用作家

~~定价72元~~　**优惠价** 60 元

网店购买 shop33860899.taobao.com

邮局汇款　去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购书本名称。
注：为了保证送达，邮购将采用快递送货，请附加快递费10元。

汇款地址　上海市闵行区桂平路470号14幢1楼 电攻编辑部　邮政编码：200233
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

邮购、网购征询电话：021-64850690



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏情报

Contents 目录

网游平台

3 **新游大观**
激战2：网游生存的七大革新

10 **专题企划**
笑傲江湖 盖世英雄谱

16 **网游最前沿**
猎天
神仙岭
战地风云OL

22 **11月电攻网游风云榜**

单机平台

24 **新作预告**
刺客信条3
孤岛惊魂3
幕府将军的头骨
杀手5
使命召唤9

34 **极速体验**
无主之地2：RPG与FPS的完美结合
F1 2012：机械运动，竞技游戏
勇敢传说：勇气无敌，色盲禁入
光荣使命：在模仿中寻求突破

移动平台

46 **专题企划**
僵尸很忙

50 **手机大作**
雷曼：丛林冒险
殖民舰遭遇战2
聊斋
捕鱼达人2

54 **女生我最大**

58 **喵星人大集合**

60 **三等马**

64 **神兵利器**

66 **新读书时代**

页游平台

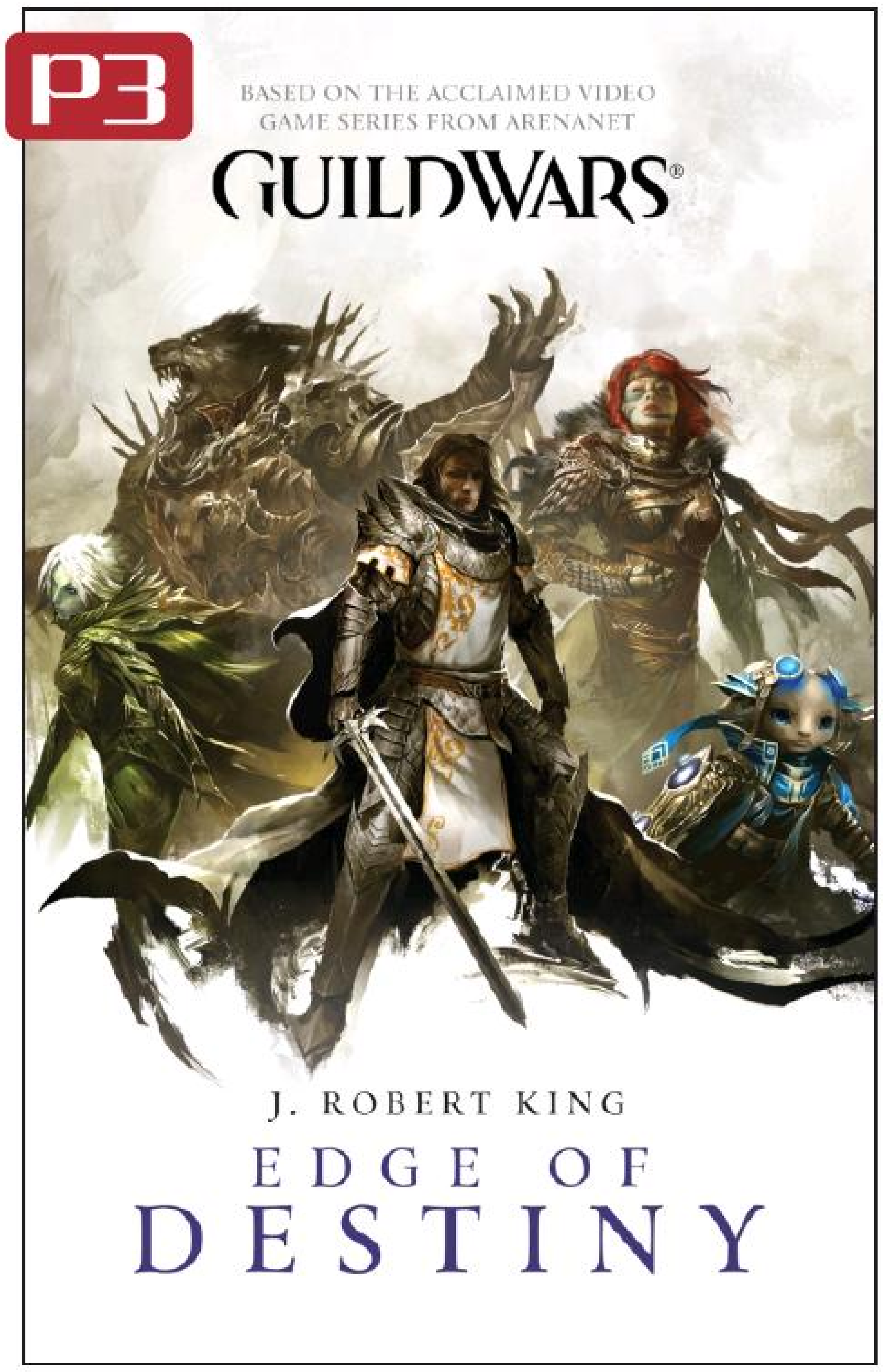
68 **冲吧！机器人**
千种机器人大军任你组合调度

72 **谜境物语**
3D页游中的小清新

74 **牡羊村**
风格另类的萌幻庄园

卡牌桌游

76 **魔法门：冠军对决**
卡牌游戏最终的归宿？







健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
文字编辑：杨晓勤 倪荣页 张开明 张贞颖
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 欧阳瑛 傅云霞
杂志发行：施凯莲
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本12元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：
1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

编：Samtown　美：grass

英文名称：Guild Wars 2
游戏类型：3D魔幻角色扮演
开发发行：Arenanet NCSOFT
国内代理：空中网
运营方式：免费运营 道具收费
正式发售时间：2012年8月28日（欧美）
国内签约时间：2012年8月30日
中国官方网站：gw2.kongzhong.com

激战2

GUILD WARS 2



阿汤叔有话说

一看到《激战2》，我就想起当年《电子乐园》杂志里的五大游戏专题，《魔兽世界》《街头篮球》《大航海时代OL》《天堂2》和《激战》，而这五大名品中，《激战》绝对是运营表现最差的一个了，别说收费赚钱的事，就连玩家人数都少得可怜。这其中的原因，除了收费模式外，游戏各个系统的设定也是一大问题，欧美风的体验完全无法获得中国玩家的认同。而5年之后的今天，当《激战2》再次站上中国的舞台，它将要面对的是一个更为残酷的市场竞争。为了能够生存下来，游戏的北美开发商Arenanet NCSOFT对游戏的系统做了七大革新，但是否能够就此脱胎换骨，点石成金，我们还将拭目以待国内的测试运营。

网游生存的七大革新

《激战2》以2007年年末发行的《激战》资料片《极地之眼》（Eye of the North）为终点，设定在一代250年后的游戏世界。这个资料片成为了连接《激战》和《激战2》故事情节的桥梁。一代里发生的故事在二代的PVE里也会有所交代。《激战2》最主要的改变是把重点转移成一个持续不断的世界、大规模的战斗，会有为特定故事元素所设计的游戏副本，且将加入玩家所期待的跳跃能力和体验水中冒险的乐趣。



随机生成的环境武器操作

操作革新

首先，2代游戏将引入Z轴，允许玩家跳，但是鼠标移动的功能会被取消以便更方便的选中目标。如果你觉得角色能跳很正常的话，那新的机制还将允许玩家爬树、翻越障碍、游泳、甚至滑行，这些自由化的动作体验就不是所有游戏都能有的了。其次，在武器控制方面，开发商提出了一个环境武器的新概念。所谓的环境武器，就是在游戏不同的环境中，玩家会遇到各种各样的奇特武器。这些武器传统武器，当玩家使用环境武器时，技能将变成环境武器的应用技能。比如说玩家操作攻城武器时，会变成攻城武器的技能。再比如说，当玩家捡起一块大石头，技能栏就变成了扔石头。

很多环境武器都是一次性的，或者容易坏的。石头扔出去了就拿不回来了，木棍敲多了会折断。有时，一些技能和事件会产生环境武器。比如说木棍，可以杀死橡木怪获得，或者从烧坏的大门残骸里发现。有些职业或种族在使用一些环境武器时，会有特殊的技能。比如说元素使捡起石头时，可以让其升空，并变成陨石砸下来。这样不同职业在操作上就会有很大的区别，提升了游戏的可玩性。



水下世界的探索和战斗是一大新体验

水下游戏新体验

水下操作模式是一种当角色潜入水面之下开启的游戏玩法模式。在进入这种模式时，角色会自动使用呼吸装备，并自动开启适用于此职业的一组独立的水下武器。当角色身处水下时，玩家可以不受移动和呼吸限制地进行探索和战斗。玩家在沿着水面移动时不能开启水下模式，所以当角色在水面上游泳时，玩家既不能使用陆地上的技能也不能使用水下技能。当角色的生命值耗尽时，角色会进入溺水状态，这种机制和陆地上的倒地状态类似。在溺水时，玩家只能获得四个溺水技能用来使自己复活，玩家若能利用这四个技能杀死一个敌人或被其他友军复苏也可以复活。玩家也可以游到水面上使意识条逐渐充满后，重新恢复到普通状态。



游戏界面比一代更简洁，画面依旧是韩国标准的唯美3D风格



新手上路先练练打靶吧

技能革新

《激战2》的技能被限定在10个技能槽的技能栏内，这很像“暗黑3”的设定，其用意还是在于PVP的平衡性，毕竟这是游戏最大的玩点。技能栏中前5个技能由职业和武器共同决定。相同职业使用不同的武器时会有不同的技能，不同职业使用相同的武器时也会有不

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

同的技能。特别的，当玩家装备单手武器时，主手将决定前3个技能，副手决定后2个技能。这5个技能是固定的，玩家不能改变。很多职业可以装备两套武器，并在战斗中切换，在切换武器时会改变玩家的前5个技能，使得角色在战斗中有很大灵活性。后5个技能由职业或种族决定，玩家需要在很多技能中挑选并放到技能栏上，但在战斗中不能修改。这5个技能包括一个治疗专用技能，3个普通技能，和一个精英技能。其中精英技能效果特别突出但冷却时间较长。

此外，很多职业有特殊的专属职业能力，比如说战士的爆发技能，这些技能是在技能栏的限制之外。角色不能进行所谓的“普通攻击”，只能使用技能攻击。技能栏的第一个技能通常是0冷却时间的技能，可以当作“普通攻击”使用。有些技能会使角色往某个方向移动，有些技能会将敌人击倒或击飞。




法师的火球术手上真的捧一个火球哦


游戏中的盗贼，哦不，潜行者也有致盲和背刺哦

属性革新

游戏中的属性是提高角色在战斗中的能力而采取的一般性的调节方式。每个职业都有十个属性值，包括4个主要属性，5个次要属性，和1个职业特有属性。主要属性会在角色升级时自动提高。所有的属性值都可以通过在特性中的加点、通过身着的装备、或者通过只能在PvE中使用的消耗品增加。 值得一提的是，力量可以增加所有攻击伤害，无论是近距离攻击，远程攻击，还是魔法攻击。



各种武器技能



你见过这么英俊的兽人GG吗

主要属性

力量：每1点力量增加1点攻击。
精准：增加暴击率。
韧性：每1点韧性增加1点防御。
活力：每1点活力增加10点最大生命。

次要属性

勇猛：增加暴击伤害。
蓄谋：增加症状造成的伤害量。
专精：增加角色所施加的症状的持续时间。
专注：增加角色所施加的恩赐的持续时间。
怜悯：增加角色向别人施加的治疗量，也包括自我治疗量。

职业特有属性

守护者：意志 — 减少所有美德的冷却时间。
战士：蛮力 — 增加爆发技能的伤害。
工程师：创造 — 减少工具腰带技能的冷却时间。
游侠：共鸣 — 增加宠物的属性。
盗贼：狡诈 — 减少偷取技能的冷却时间。
元素使：领悟 — 减少四个协调的冷却时间。
幻术师：诡计 — 减少所有粉碎技能的冷却时间。
死灵法师：饥渴 — 增加生命之力的容量。编辑本段特性/天赋。

特性左右属性

游戏中的特性（Trait，也可以翻译成天赋）可以让玩家更加专长于所做的事情的。特性可以提高角色属性，或者增强技能效果，赋予角色额外的战斗能力或改变角色的职业特点。当角色达到11级时会获得第一个特性点，直到80级的每一级都会获得1个特性点，满级角色共有70点特性点。而每个角色都有5个职业特有的特性线，一共15个次要特性和60个主要特性。在某个特性线上投入特性点就可以增加相应的属性，并开启相应的特性。特性可以给某些特定的技能类型带来特殊效果，比如说降低冷却时间，增加持续时间，增加效果范围，增加伤害等。特性的引入，使得职业玩法更具有多样化。当两个相同的职业使用相同的武器装备相同的技能，但如果他们使用不同的特性组合，那么他们也将会是两种完全不同的角色。一个单手锤战士完全可以成为秒杀型角色，在短时间内造成大量伤害；也有可能成为骚扰型角色，每当发动致命攻击时给对方造成虚弱症状。

动态等级调整

动态等级调整系统会根据角色所在的区域改变角色的等级和属性。例如，当一个实际等级为50级的角色到达一个10级的区域时，他的属性会自动降低为相当于为10级角色的“有效等级”。在PvE中，角色的有效等级和属性值会根据角色所在区域自动降低。角色目前所获得的所有技能和装备不会受到影响，所以即便角色的等级和属性被降低，这个地图的内容仍然较简单，但依然富有挑战性。动态等级调整的好处就是：避免高等级的角色太过容易击杀敌人而影响到低等级玩家正常游戏。避免角色在达到高等级以后失去对低等级内容的兴趣而放弃对这些区域的探索。被此系统降低等级和属性的角色依然可以获得同等的经验和战利品。



游戏中的八大职业各有特点



这就是传说中的工程师职业，很丑很矮小

任务革新

其他所谓的“RPG”游戏单纯以任务来推动故事的发展，而《激战2》将摆脱一般游戏里亢长的升级过程、单调重复的游戏方式，增强游戏的故事性，同时玩家的行为将会影响游戏的发展进程，因此玩家每次玩都能有不同的游戏体验；与其他游戏里NPC站桩式的互动模式不同，《激战2》里玩家与NPC的互动性将更强。此外，《激战2》还推出了任务场景随机组队的新概念。就是玩家无需事先组队或者加入公会就可以随时随地与周围的玩家一起做任务、打怪。开发人员表示：“当某个玩家杀掉怪物后，不仅仅是玩家所在的队伍，其他有贡献的玩家都可以获得100%的经验和奖励，当然还有任务道具。”这将改变玩家的传统游戏方式，官方希望借此增强玩家间的互动，鼓励玩家更多地通过协同合作来完成任务，而不是单兵作战。



激战2的世界地图



背包里满是任务道具……



任务完成后，可选择物品+额外奖励



游戏中也有团队副本哦

动态事件系统

《激战2》将去除传统的任务系统，取而代之的是动态事件系统（dynamic event systems）。顾名思义任务是动态的，你不用看到某个NPC头上的“！”或者“？”去接任务，你会直接看见建筑物被炸成火球，NPC绝望地四处乱跑，尖叫着……。然后你会听到守卫召集玩家来共同对抗怪物，此时，你加入战斗，消灭怪物后，就能自动完成NPC的任务。再比如一个任务的简介中说怪物要摧毁村庄，那传统意义上只不过是剧情，怪物并不会真正摧毁村庄，但在《激战2》中如果任务说怪物要来进攻了，那他们就一定会进来，而且真的会摧毁村庄（如果你没防守好的话）。我们的事件系统会根据玩家的决定跟所做的事而改变事件。动态事件系统会因为一件事的结局而延伸到下一个地区，而且即使任务已经结束，还是会留下这里发生过事的痕迹，比如村庄被毁，城市被占之类的。

很明显，开发者旨在给玩家一种更动态的网游体验。他们希望玩家能更少的阅读那冗长的任务文字，更多的去看这个游戏世界，并探索体验这个世界所发生的事情！他们希望这些事件能有一个完美的结果和对世界造成明显的变化，尽管这些变化不是永久的。同时他们还希望能确保完成这些任务是简单并且高报酬的。

个人故事线

《激战2》的个人故事线任务既是史诗般的，又是个人化的。 大型多人在线游戏的一大挑战是在大量的玩家面前，很多个人与个人之间相互影响的乐趣没了。当你看到一款游戏放在货物架上，似乎你只有两个选择：一个你可以跟朋友们一起玩的游戏，或者一个有这满意的个人故事的游戏。激战设计组认为这个游戏拥有以上两点。可能听起来很难懂，如果用最简单的方式去理解，个人故事线其实就是一款单机游戏，或者说是局域网游戏，但他们又是和世界相互联系的。《激战2》有很多不同的，相互纠缠的故事线。个人故事线影响着角色的生活，家园，以及他们之间的各种阵营，种族和个人。开发者希望让玩家的成就是有意义的，故事的结果对世界也是有影响的。

PvP革新

《激战2》中的PVP被分为：正式PvP和世界PvP。正式PvP有两种主要模式：随意赛和锦标赛。当一个角色进入正式PvP时将只保留种族和职业，角色的等级将达到固定的最高等级，所有技能和物品无需解锁都能使用。系统会追踪玩家的统计信息并生成玩家排名。与世界PvP不同，正式PvP所获得的奖励不能用于PvE。另一方面，玩家可以赚取荣誉值购买更好看的装备。随意赛模式采取的系统类似于很多FPS游戏，让一些个人或组织参到比赛中来，这些比赛需要由比赛地图，可用的参赛位置和其他设定构成。每个房间的队伍规模也不尽相同，可以是1对1，5对5或10对10的比赛。锦标赛则是更有组织性的正式PvP模式。锦标赛玩法通常是5v5，比赛地图与随意赛地图相同。

世界PvP（也称非正式PvP）是发生在迷雾之地的一种跨服PvP模式。三个世界，或者说三个服务器彼此争夺奖励。世界PvP的设立是为了容纳那些通常不会参与PvP的玩家。这就意味着新手玩家也可以参与进来，而这些新手不会有被强迫必须在比赛中做出贡献的感觉。另外，不同规模的队伍在比赛中也有不同的目标，所以玩家也不必一定要加入某个公会才能做出贡献。角色在完成游戏教程副本之后即可参与世界PvP，玩家可以从中获得技能，特性，经验值和装备。



游戏的战斗方式也会发生很大变化

死亡与复活

说到PvP，就必须说到角色的死亡和复活，在《激战2》中，角色的死亡与复活也被设定得很有特色。当玩家失去所有的生命值时，角色不会立即死亡，而是进入倒地状态。倒地状态可以理解为角色受到重伤，躺在地上不能动了。角色在倒地状态下只能使用特殊的倒地技能。倒地状态不是很强大，但能在关键时刻扭转战局。在这种状态下，意识值将会取代生命值。角色受到伤害

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

时会减少意识值，此外，意识值每秒会自动减少三十分之一。如果在倒地状态下成功杀死一个敌人，角色将恢复成为正常状态。当意识值归零时，角色死亡。这时只能等待其他人来复活自己或传送到复活点。而在游戏中，任何职业都可以复活其他人。复活的能力是角色的本能，而不是技能。但是复活必须是触摸才可以。



打群架亮瞎了你的眼



这是死灵法师在召唤骷髅战斗

运营革新

说到游戏的运营，首先很高兴国内著名网游运营商空中网已经签下了《激战2》的国内运营权，他们签约运营的网游还包括著名的《坦克世界》《战机世界》《机甲世界》等等，并从中积累了丰富的国外游戏运营经验。要知道第一代《激战》目前为止在国外依旧很受玩家欢迎，而国内由第九城市代理的早已停运。这其中很大原因是游戏的点卡月卡收费模式造成的，这种模式已经很难适应中国网游市场的需求。于是韩国NCSOFT宣布，《激战2》将采取更为人性化的免费运营和道具商城收费模式。而和运营商的相关的一切交易活动都化身为了游戏中的一家虚拟贸易公司——黑狮交易公司。

黑狮交易公司囊括了宝石商城（游戏商城），宝石交换和交易所等功能。宝石（Gem）是一种现实货币等价交换物。玩家可以用现实货币来购买宝石，然后用宝石交换成金币来购买游戏内物品。玩家也可以用金币来交换宝石，用以购买宝石商城的所有道具。交易所则是大型的跨服玩家交易系统。你可以在此购买到其他服务器中任何玩家所出售的物品。无论在游戏世界里的任何角落，你都可以打开交易所界面，出售背包里你想要出售的物品，或者购买别人出售的物品。但是如果你想要将买到的物品拿到手，就必须到位于主城和一些村镇的交易所NPC处领取。此外，交易所有着极其强大的搜索功能，甚至可以提供一件物品的历史价格走向。



这是所有运营商都梦寐以求的场景



有宝石的地方就有RMB交易



黑狮公司的拍卖行



染色会成为赚钱的一大利器



装备就是钱和浮云啊



卫星地图下显示的城镇

平台革新

游戏的技术总监Rick Ellis日前接受了媒体采访，他表示《激战2》能够让玩家通过不同终端随时随地了解到游戏的最新动态。他表示，《激战2》支持iPhone、iPad、iPod等平台的应用程序，以及搭载了Android系统的智能手机与网页。无论玩家使用什么终端，都可以随时随地和他们在游戏中的朋友取得联系。玩家们将能看到自己的朋友在游戏中的活动范围和游戏中正在实时发生的动态事件，你更可以即时和好友名单上的人取得联系进行聊天。虽说Rick Ellis并未肯定在这些新平台上，玩家能获得和PC平台相同的游戏体验，但他表示玩家未来能以不同的游戏方式在新平台上互动，比如说页游的形式，或者是策略类型玩法等等，这种尝试目前已经在国外几款著名的网游上进行了，其中包括《魔兽世界》的宠物回合制，《坦克世界》页游版和《EVE》的360版FPS射击游戏《DUST514》等。总之，多平台的互动给予了玩家更多体验游戏的机会，也让更多不同需求的玩家能融入到这款游戏中来。









游戏采用的是等比例缩小的卫星地图



编：看第三遍小说的阿汤叔　美：grass

笑傲江湖 盖世英雄谱

天下风云出我辈
一入江湖岁月催
皇图霸业谈笑间
不胜人生一场醉
提剑跨骑挥鬼雨
白骨如山鸟惊飞
尘事如潮人如水
只叹江湖几人回

如果有人说他不喜欢看武侠小说，是因为他没能将自己融入小说中，没能把自己所处的时代和小说里的时代结合起来。上面这首诗虽不是出自《笑傲江湖》原著之中，却道出了全篇小说的寓意。就像令狐冲感悟到的：什么是江湖？人就是江湖，有人的地方就有恩怨，有恩怨就有江湖。年少轻狂时，人人都想闯荡江湖，成就一番事业；而当看出世道险恶时，早已是身不由己；想要隐退江湖，只叹韶华易逝，没有人会永远立于不败之地，只有江湖生生不息。想要玩《笑傲江湖OL》的，必先看一下原著小说，没个十天半月哪能看完？没有耐心的玩家朋友们还是看看大叔这篇英雄谱吧！



令狐冲

门派	华山派
身份	华山派大弟子、恒山派掌门
武器	长剑
武功	冲灵剑法、独孤九剑、易筋经、吸星大法

复姓令狐，单名一个冲字。幼时父母双亡，被华山派掌门岳不群收为首徒。在思过崖上得到世外高人风清扬传授独孤求败绝学独孤九剑，却被岳不群逐出师门，成华山弃徒。与日月神教圣姑任盈盈相遇，以音律相交，相知相许，因她广交各路好友。任盈盈背负伤重的他前往少林寺交换易筋经，为了相救盈盈而大闹少林寺。出寺后识向问天，两人相救幽禁梅庄的任我行。令狐冲却被换做任我行替身，习得吸星大法治愈内伤。后与向问天、任我行围攻东方不败，又临危受命任恒山派掌门，最后与任盈盈成婚退隐江湖。



任盈盈

门派	日月神教
身份	圣姑
武器	长鞭、长短双剑
武功	传音入密

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

日月神教教主任我行之女，人称“圣姑”。任盈盈擅长音律，在洛阳绿竹巷中因为一曲《笑傲江湖》而与令狐冲结缘，感动于令狐冲对岳灵珊的深情，不仅邀集来自五湖四海的旁门左道人士为令狐冲治伤，更不惜以牺牲自己生命为代价，为令狐冲换取少林派无上心法《易筋经》。她胸怀大度，包容和理解令狐冲对小师妹的感情，更在岳灵珊遭遇危险时挺身相救，最终换取了令狐冲的真心。二人携手走过风风雨雨，实为天成佳偶。金庸曾把盈盈列为理想妻子对象之一。





退隐鸳鸯，道破江湖天寓意

看过小说的人，谁都想成为令狐冲，出身正派却拥有无拘无束的性格，屡次巧遇高人得传奇武功于一身，又不乏美貌温柔之女子围绕。但令狐冲本人却是天生的“隐士”，对权力、金钱、美色等均无兴趣。一心只想自由自在地与朋友、爱人“笑傲江湖”。这种人生是中国传统艺术中最突出的主题，时代越动乱，人民生活越痛苦，这主题越是突出。而任盈盈也是“隐士”，身为日月神教圣姑，却宁可在洛阳隐居陋巷，琴箫自娱。她生命中只重视个人的自由、个性的舒展，唯一重要的只是爱情。如此一来，她在与众情敌的争夺中胜出也是情理之中的事情。然而，正所谓有人的地方就有恩怨，有恩怨就有江湖。这对鸳鸯在经历了生死风雨之后，想要实现真正的退隐江湖也不是那么容易的事情，爱情得到圆满，但自由却又被锁住了……没有人能逃离江湖纷争，只能在品味之中一笑了之。

东方不败

门派	日月神教
身份	光明左使、教主
武器	绣花针
武功	葵花宝典

东方不败原本是日月神教的光明左使，欲被授予大位。但他却先下手为强，趁任我行练功走火入魔之际发动叛乱，囚禁任我行，篡夺其教主之位，成就枭雄霸业。他在位期间习《葵花宝典》，不惜挥刀自宫成就一身绝世武功，自此阴阳颠倒，变得不男不女，宠幸男宠杨莲亭，放任他弄权，自己不理教务。任我行获救后与令狐冲、任盈盈、光明右使向问天和雕侠上官云一起上黑木崖对付东方不败以重夺教主之位。由于东方不败武功高强，凭借《葵花宝典》神功，在战斗中渐渐占了上风。于是任盈盈在旁折磨东方不败的爱人杨莲亭，使其分心。结果，东方不败被令狐冲、任我行和向问天三人击中背上要害，任我行趁其身受重伤之际将他杀死。





任我行

门派	日月神教
身份	教主
武器	长鞭、长短双剑、掌剑
武功	吸星大法

任我行是日月神教的教主。小说中对他性格的两面性描写十分细致，一方面虽然名副其实的自大狂妄，专横骄傲，却也不只一味自大，拥有类似政治家的精明眼光与手腕。曾说过武林中最佩服的人有三个半：东方不败、方证大师与风清扬（任我行自认工于心计，但还是着了东方不败的道儿，所以他最佩服东方不败），冲虚道长算半个。最不佩服的有左冷禅，但之后就被左冷禅打败。与令狐冲、任盈盈和向问天一起上黑木崖杀死东方不败以重夺日月神教教主之位后，一心统一江湖，意欲消灭少林派、武当派、五岳剑派等，在华山大会师上，却因年老体衰，不敌众人围攻，晕眩而逝。任我行去世后，女儿任盈盈暂代教主之位。



教主之争，共演霸权一场梦

东方不败可以说是金庸小说里被读者公认的武功最高强的人，而论权术智谋也在任我行之上，但是在他夺得大权，树立威信之后，却由于迷上葵花宝典，无心处理教务，便把权力交给自己喜爱的杨莲亭，任由他胡作非为，致使教业败落。东方不败掌权后人性的扭曲，倒行逆施，注定了他的毁灭。而任我行原是个令人心折的人物，谈吐豪迈，识见非凡，手段毒辣，不能以常理测度。但是这样不平凡的人，最终还是掉入最庸俗的陷阱：他自己鄙视东方不败弄出来的一套肉麻歌功颂德的规矩，但一旦自东方不败手中夺回大权，很快便改变心意，对下属的谀词十分欣赏，比东方不败犹有过之。而最终，他也因为这种刚愎自用而付出了代价。“权力使人腐化”的寓意，在这场争夺中表现得十分清晰。令狐冲自是憎厌奉承制媚的言词，他的看法，更加深入：“言者无耻，受者无礼，其实受者逼人行无耻之事，自己更加无耻。这等屈辱天下英雄，自己又怎能算是英雄好汉？”

这就是《笑傲江湖》中对霸业权利纷争描写最突出的日月神教教主之争了，当然类似的情况也出现在早期的华山派剑气宗之争，和后期的五岳盟主之争等，数之不尽。金庸对于这种权利争夺的描写就像在重演一出古代的辩证法，而《葵花宝典》中的“欲练神功，引刀自宫”，也寓言着有所得必有所失的理论。试问，有谁是最终的胜者？到头来不过是烟消云散一场梦而已。





岳不群

门派	华山派
身份	华山派掌门人、五岳盟主
武器	长剑、折扇
武功	紫霞神功、太岳三青峰、夺命连环三仙剑、辟邪剑法

岳不群是华山派掌门，乃最初小说正教中十位最强的好手之一，人称“君子剑”，事实上是一个伪君子。他本来是令狐冲心目中最敬重的人，但因为妒忌徒弟的剑法比他高明而三番四次借故冤枉令狐冲，后来为了掩饰自己偷去《辟邪剑谱》而杀人灭口，并将所有罪名嫁祸于令狐冲。为了修炼“辟邪剑法”，甘愿自宫并在封禅台上击败五岳剑派盟主左冷禅，用绣花针刺盲他双目，夺得五岳派掌门之位。此时，任盈盈已看出手法与东方不败相似，推测岳不群是杀害定闲师、定逸师太的凶手。他和左冷禅的决斗使得令狐冲看清其真面目，从此令狐冲对这位心目中最敬重的人大失所望。最后的山洞之战中，岳不群欲坐享渔翁之利，让五岳剑派内自相残杀，在令狐冲消灭左冷禅后用网将令狐冲制住，但自己也被令狐冲以吸星大法所控制。对峙中，他被仪琳一剑刺死。

左冷禅



门派	嵩山派
身份	嵩山派掌门人、五岳盟主
武器	长剑
武功	大嵩阳神掌、十七路嵩山剑法、寒冰真气

嵩山派掌门兼五岳剑派盟主，武功极强。当年五岳剑派与魔教十长老两度会战华山，五派好手死伤殆尽，五派剑法的许多精艺绝招，随五派高手而逝。左冷禅汇集本派残存的耆宿，将务人所记得的剑招，不论精粗，尽数录了下来，汇成一部剑谱，就是十七路嵩山剑法。他有一统五岳剑派，消灭日月神教，成为武林霸主的野心。为此不惜派人对付或收买其余四派，是不折不扣的真小人。关于左冷禅意欲统一五岳剑派，虽当中三派掌门人皆不同意（泰山派掌门天门道人、衡山派掌门莫大、恒山派掌门令狐冲均反对并派），但他仍威逼利诱，招集五派于嵩山比武。原本逼退三大派，最后在封禅台上被岳不群使出的“辟邪剑法”击败。之后，左冷禅不甘心失败，妄想用华山思过崖的机关消灭其他势力，不料反被岳不群利用，最终被令狐冲击杀。

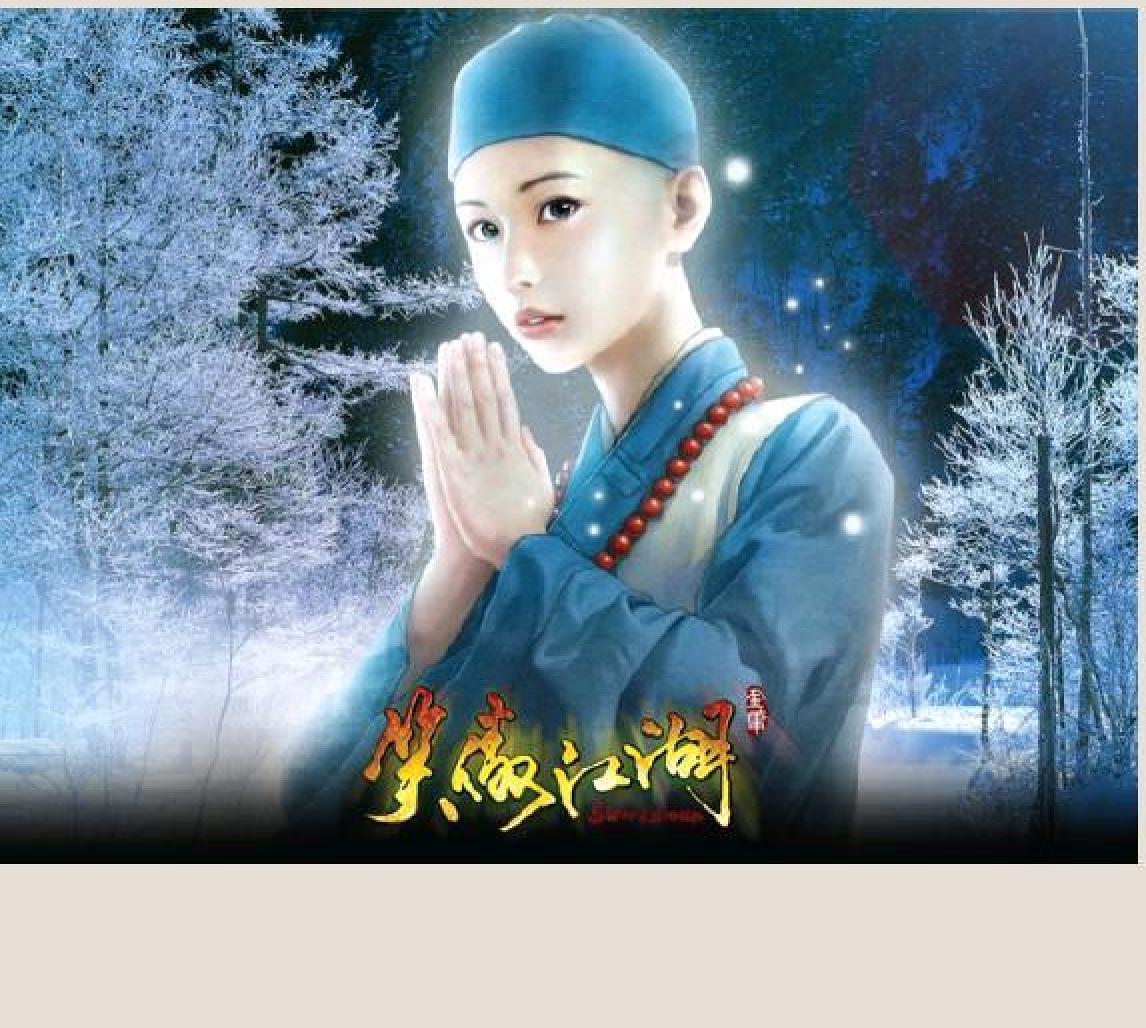
君子小人，挥剑难断真与伪

岳不群与左冷禅，一个被称为“伪君子”，一个被称为“真小人”。和东方不败、任我行一样都是疯狂的权力追求者，只不过他们身处所谓的名门正派。两人在为个人私利不择手段谋取更大权力这点上，没有丝毫差别，可说是难兄难弟，一丘之貉。但在如何夺权的策略和手段上，则明显分出高低。左冷禅也贪婪、凶狠、狡猾，但和岳不群相比就大为逊色了。他城府没有岳不群深，谋算不及岳不群远，伪装没有岳不群巧。他精心策划的每一个行动，几乎都逃不出岳不群的掌心。在权力角逐当中，左冷禅只充当了捕蝉的螳螂，而岳不群却当仁不让地成了黄雀。这场较量告诉我们“伪君子”远比“真小人”可怕。诚哉斯言，谨记于心！虽说金庸笔下的这两者最终还是身败名裂，死无葬身之地。但试问我们身边又有多多少少这种伪君子和真小人呢？更重要的是：你，是不是他们其中的一个呢？

仪琳

门派	恒山派
身份	恒山女弟子
武器	长剑
武功	恒山剑法

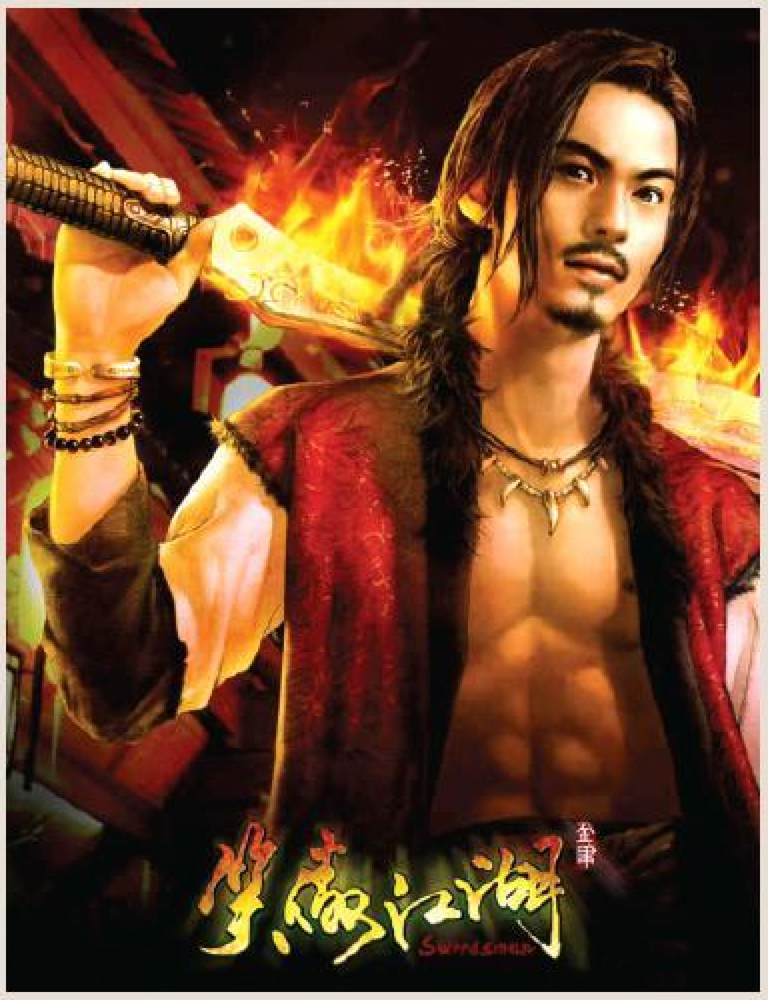
仪琳的师父是定逸师太。父亲是和尚不戒大师，母亲是恒山派的敲钟哑婆婆。她天真无邪，纯洁善良，又全然不懂得掩饰，就像一杯透明的水。可惜仪琳遁入空门，却又尘缘未了，爱上令狐冲却又诉说无门。无可奈何之下，只能将心事向哑婆婆吐露，稍解烦心。她坚信观音菩萨会保佑帮助她所爱的人，这种善良的愿望让人心酸。哑婆婆要帮助她嫁给令狐冲时，她说一个人真正爱上另一个人，是不会再想第三个人的，她一心只要令狐冲高兴，此外别无他念。最终，收了田伯光为徒弟，绝尘而去。



田伯光

门派	江湖散人、恒山派
身份	采花贼、恒山弟子
武器	长刀
武功	狂风刀法

江湖人称“万里独行”，旨因轻功卓越，刀法出众。但其人又好色成性，所以又被武林正派中人称之为“采花大盗”。有一次，田伯光欲轻薄恒山派仪琳，却因当时华山派令狐冲所救而不成功。又因令狐冲的作弄，田伯光成为了仪琳弟子。经过这些事后，田伯光与令狐冲的友谊大增。令狐冲当上恒山派掌门后，不戒和尚怕田伯光再调戏恒山派的尼姑，迫其当了和尚，取法号“不可不戒”，最后，田伯光加入恒山派，成为一个乖巧的弟子。



痴人说梦，终取佛门空对世

仪琳在小说里从头至尾都扮演着一个好人的角色，一心只为他人着想，为所爱的人愿意不顾一切。我发现金庸很喜欢在小说里放这样的角色，比如《倚天屠龙记》里的小昭，《天龙八部》里的阿朱，《鹿鼎记》里的沐剑屏等，但好人未必能有好报，通常也都是为情所困，为世所扰却只能默默承受。田伯光是条好汉也无可厚非，虽说是“著名”的采花贼，但看遍全书，也未见其做什么采花行为。而他光明磊落，敢作敢当，信守诺言的君子风度却一直在小说里被提及。此二人有一个共同点，就是痴情。仪琳深爱令狐冲却因自己的身份而欲言又止，田伯光为仪琳改邪归正，爱慕之意又不能强人所难，金庸想给他们一个好结局，却又不敢推翻世俗的偏见（佛门怎能贪恋红尘？好汉怎可横刀夺爱？让尼姑嫁给采花贼那就更不现实了……）所以说，痴人只能说梦，开始以为伟大的是感情，到最后发现强悍的是命运！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

林平之

门派	福威镖局、华山派
身份	华山弟子、岳灵珊丈夫
武器	长鞭、长短双剑、掌剑
武功	华山剑法、辟邪剑法、翻天掌

林平之为福建福威镖局的大少爷，早期在酒铺中为华山派岳灵珊易容而成的“丑女”打抱不平，过程中错杀青城派掌门余沧海的独子余人彦，初以为因此埋下灭门的根源，然实为家传剑谱“辟邪剑法”引起武林中人觊觎，余人彦死活与否青城派都要灭门。之后，林平之为报灭门之仇，自以为偶然投身于华山派岳不群门下（实则为岳不群设局）。爱情方面与令狐冲的小师妹岳灵珊日久生情并结婚。由于他一心报仇雪恨，在还未与岳灵珊结婚前已经自宫修炼辟邪剑法，所以两人结婚只是有名无实，后因报仇并杀害青城派掌门余沧海时，不慎被毒汁弄致失明，之后林平之为向左冷禅宣示投靠之决心而杀死岳灵珊。小说尾声提到令狐冲将林平之关在梅庄地底的黑牢中。

岳灵珊

门派	华山派
身份	岳不群之女、林平之妻子
武器	碧水剑
武功	冲灵剑法、玉女剑十九式

岳灵珊从小与大师兄令狐冲是青梅竹马，与令狐冲合创冲灵剑法。岳不群于灵珊十八岁诞辰时将宝剑碧水剑赠予爱女，后此剑被醋意浓生的令狐冲错手打落深渊。岳灵珊移情师弟林平之，令狐冲伤心至极，但无可奈何。岳灵珊与林平之成婚后，林平之性格大变甚至不与其同床，二人实为有名无实夫妻，岳灵珊至此异常苦闷（严格说无爱无不爱，在成婚前，林平之已经自宫，无法行周公之礼）。林平之与岳不群反目后，追杀林灭门仇人青城派余沧海，后致双目失明，岳灵珊一直随夫之侧，不离不弃。惟林平之早已被仇恨之心冲昏头脑，为报岳不群偷取祖传“辟邪剑谱”之仇，迁怒岳灵珊，完全不信任妻子，最后亲手杀妻；但岳灵珊临死前仍请令狐冲代为照顾林平之，以此绝了令狐冲报仇之念。





悲情夫妻，莫问恩仇命相随

著名作家托尔斯泰说过：幸福的家庭都是一样的，不幸的家庭却各有各的不幸。意思就是小说必须写悲剧才会有人看，比如《魔兽世界》里的英雄全部都是悲剧故事……前面写了那么多好人坏人，善女痴男，《笑傲江湖》里也必须要有悲剧的角色，那就是林平之和岳灵珊这对苦命鸳鸯。林平之被灭门入华山后性格内向，郁郁寡欢。得知岳不群的图谋，假装与岳灵珊相恋，为偷学武功不惜自宫，却还娶岳灵珊当挡箭牌。最终不惜杀妻以求报仇，可见他狭窄的心胸中早已被复仇的怒火所填满，为了报仇可以不顾一切利用身边可以利用的人（这点与岳不群的伪君子性格到很相似，只不过两人的出发点不同），这是一种盲目的恨。而岳灵珊真的心甘情愿做这场恩怨的牺牲品？实际上按她的性格根本不可能移情别恋爱上林平之。她只不过是在得不到令狐冲爱的情况下，想从林平之身上找回这种感觉，这也是一种盲目的爱。最终，两人都为这种盲目的爱恨情仇付出了代价，而之所以金庸不把林平之写死的原因，可能就是为了岳灵珊最后对令狐冲说的话。如此一来岳灵珊死也瞑目，令狐冲功德圆满，而林平之就只能是悲剧中的悲剧了……

英雄不问出处，问谁能笑傲江湖

风清扬

门派	华山派
身份	华山剑宗弟子、剑圣
武器	长剑
武功	独孤九剑

风清扬是小说中真正能被称为“隐士”的人，他武功盖世、剑术超神，仅在第十回传剑中登场，一直隐居华山思过崖。根据后来方证与冲虚所言，当年风清扬于剑气内斗时，曾被骗而没有赶上剑气宗对决，最后剑宗落败，他亦无面目面对华山派。后风清扬在思过崖遇到令狐冲，见他颇具慧根，便传他“剑魔”独孤求败绝学“独孤九剑”，此后因此神妙剑法多次让令狐冲脱离险境。可以说除了令狐冲，在小说中读者想要变成的第二个人就是风清扬，但我不解的是既然风清扬决心退隐，又为何要出来教令狐冲剑法？是为了不让武林绝学从此失传？还是要让令狐冲去对付岳不群重振剑宗？或许还是标题那句话：人是不可能退隐江湖的……



蓝凤凰

门派	日月神教旗下五仙教
身份	教主
武器	长鞭、洞箫
武功	五毒蛊、群蛇乱舞

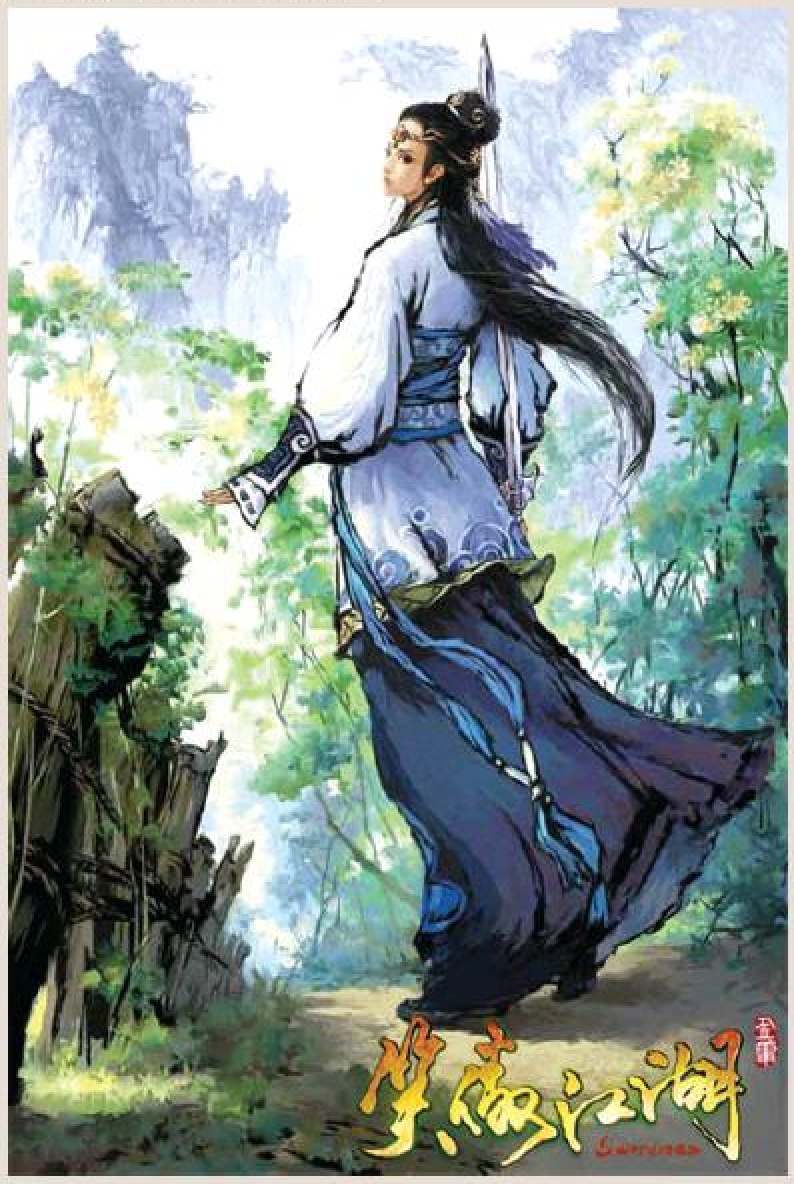
任盈盈的属下，云南五仙教教主，喜欢养毒蛇，能炼制传说中苗族人的蛊毒，还善于配置各种剧毒。喜欢吹洞箫，口哨也很好。蓝凤凰千娇百媚，风韵甚佳，声音尤其柔美动听，荡人心魄。蓝凤凰守身如玉，不将天下男人放在眼里，却对潇洒倜傥的令狐冲颇有好感，令狐冲蒙她相救之恩，叫她好妹子，不过和其他女角色不同，她和令狐冲之间的感情是兄妹之情。写蓝凤凰上佳风韵，上佳本事，正是要为写任盈盈出众，试想配角都是如此佳品了，主角又该是何等天仙化人呢？



宁中则

门派	华山派
身份	岳不群之妻
武器	长剑
武功	玉女剑十九式

她是华山派掌门岳不群的妻子兼同门师妹，岳灵珊的母亲，未成亲时外号“华山玉女”。宁中则正义凛然、胆识过人、武功了得，是武林不可多得的女中豪杰。性格上（真性情）和岳不群（假学道）是截然不同，最后她发现丈夫竟然是个伪君子时，顿时大失所望；后为令狐冲治伤便即自尽。她与令狐冲情同母子，当令狐冲被诬陷私吞林家家传究极的奥义《辟邪剑谱》和杀人灭口时，就只有她一直相信令狐冲是无辜的。宁中则虽然不是武林最顶尖的高手，但却受到武林中人真正的尊重。



曲洋

日月神教长老，酷爱音律，擅长弹琴，与刘正风结交，合作《笑傲江湖》之曲。后被丁勉、陆柏掌力震伤，与刘正风自绝经脉而死。曲洋在小说中所占的篇幅很少，但他的故事却点出了整篇文章的名和意，他和刘正风之间的矛盾，只是在于各自属于正邪敌对的门派，像罗密欧与朱丽叶属于世代为仇的家族那样，一旦摆脱了背景，恢复自我，便无阻碍，他们的私交造成悲剧，根源在世俗偏见，他们退隐江湖的目的功败垂成，自然也是要烘托出全篇小说的主题。



桃谷六仙

分别为桃根仙、桃干仙、桃枝仙、桃叶仙、桃花仙、桃实仙。读过小说的几乎没人不知道“桃谷六仙”，这六人怪异之极，轻功极高，点穴手法高明，膂力极强，互相配合无懈可击。把受了外伤的令狐冲整成了超强内伤，连“杀人名医”平一指也束手无策。这也是使令狐冲得以继续“大侠”历程的一个重要因素：要不是六人将内力输给令狐冲，也不会有不戒和尚的内力，也不会有方证大师的“易筋经”，也不会去听“清心普善咒”，也用不着学“吸星大法”，当然也碰不到黑木崖的千金小姐了。要没有桃谷六仙，这书还怎么写？



江南四友

老大黄钟公，老二黑白子，老三秃笔翁，老四丹青生。合称“江南四友”。江南四友受东方不败的命令在杭州西湖梅庄看守被囚的任我行十二年。在这十二年中，四人脱离权利斗争，潜心钻研琴棋书画，也算享受了人生。但好景不长，四人被向问天设下计谋，用琴棋书画为诱饵，成功营救了任我行。黄钟公羞愧自尽，临终说：“十二年来，清福也已享得够了。人生于世，忧多乐少，本就如此……”一语道出江湖险恶。君子自求多福，发现壮志难酬，也不必完全消沉，找一块清静地，灌溉心田，多少也会有收成的。



向问天

历任日月神教光明右使，后接任日月神教教主，江湖外号“天王老子”，身穿白衣，容貌清癯，颏下疏疏朗朗一丛花白长须，垂在胸前。他与令狐冲称兄道弟，并一直对任我行和其独女任盈盈忠心耿耿，后帮助任我行重夺教主之位。任我行去世后，任盈盈随令狐冲退隐江湖，他接替成为日月神教教主。他并不像东方不败或任我行那么具有称霸武林的野心，故在出任日月神教教主后与各名门正派和平共处。



不戒和尚

仪琳之父，哑婆婆之夫。好色，逻辑怪异，武功高强！不戒和尚既云“不戒”，自然不是真和尚，他是为了追求尼姑而剃光了头，做起和尚来的，这种逻辑，也未免太桃谷六仙了……不戒大师爱妻及女，对她们如珠如宝。但仪琳始终是他第二最爱，他最爱的还是哑婆婆。而哑婆婆给他的评价是“负心薄幸，好色无厌”，实则不戒和尚是一个非常忠于自己妻子的男人。



木高峰

人称“塞北明驼”，形貌丑陋，驼背，使一把驼剑。木高峰恶名昭著，为人心胸狭窄，自称从来不做亏本买卖。为了夺取《辟邪剑谱》从青城派掌门人余沧海手中虏得林震南夫妇，但被令狐冲以师父之名吓走。在五岳剑派并盟大会之时擒住了与林平之发生冲突的岳灵姗意图以人质换取岳不群手中的《辟邪剑谱》。不料在途中阴差阳错的遇上找青城派寻仇的林平之，被其以“辟邪剑法”杀死，死前紧紧抱住林平之的双腿，被长剑刺入驼峰而死。但其驼峰中暗藏恶臭毒液，也因此弄瞎了林平之的双眼。







编：小P羊　美：grass

游戏类型	3D角色扮演
开发公司	盛大
目前状态	不删档封测
官方网站	Lt.sdo.com

《猎天》是盛大游戏运营、斗胜游戏开发的一款3D古风神话题材网游。该作以封神之战后，神、仙、佛、人、妖、怪、魔、鬼八大势力，天、地、人三界为背景展开的一段人定胜天、追寻生命真谛的恢弘史篇。游戏结合了大型PVE与PVP团队竞技玩法，并以战斗打击感和永不重复的随机关卡设定为特色内容。对于喜欢玄幻网游的玩家们而言，这款游戏确实有值得关注的理由，而本期便为大家介绍此作。

画面、操作体验全面提升

关注盛大游戏的朋友或许已经在2011年的Allstar上听闻过《猎天》这个名字，经过前两次测试的经验积淀，于9月底开启不删档封测的《猎天》，无论在游戏性还是画面上，都做出了一系列重大的调整。



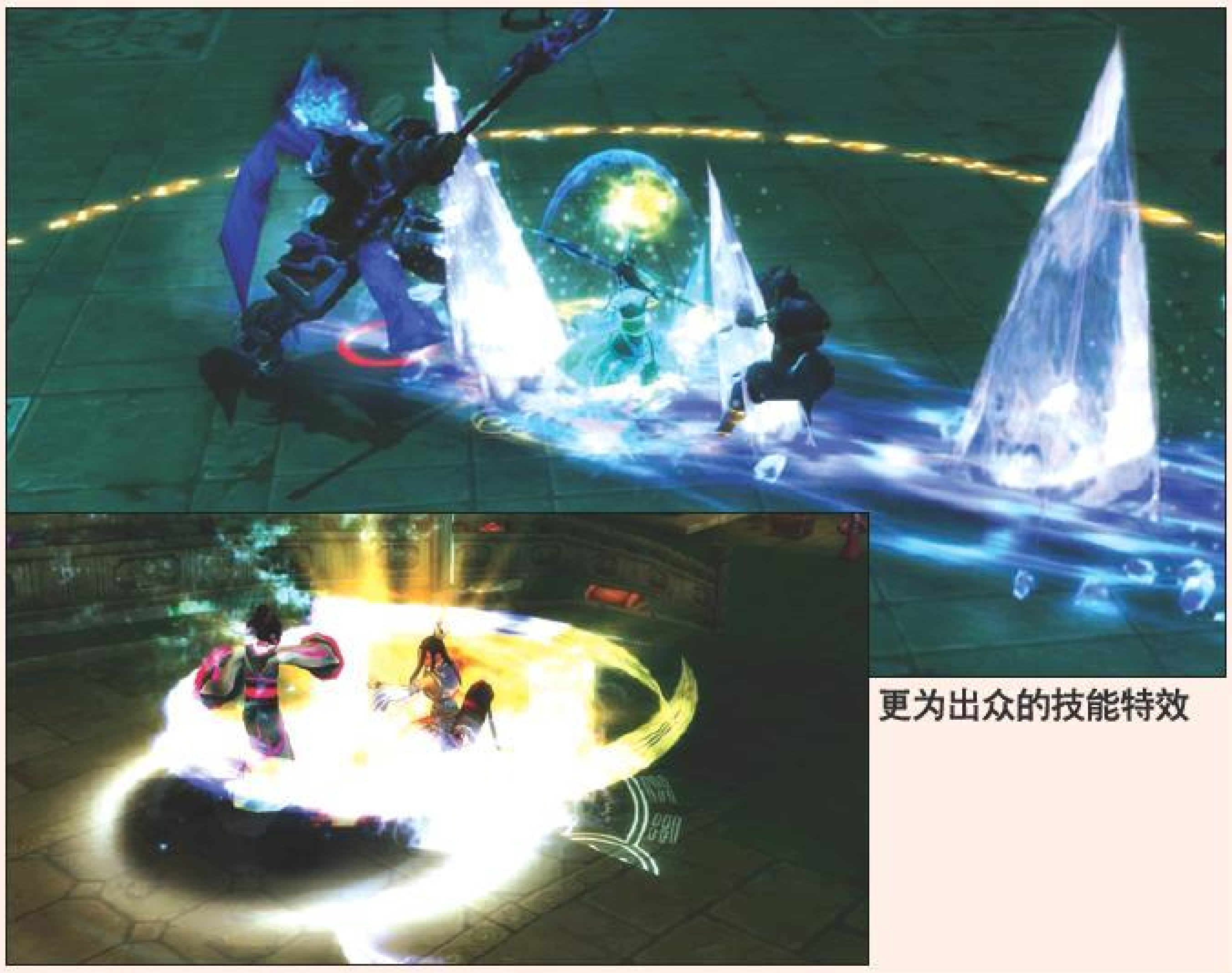


秀美的游戏场景

画面优化 新版《猎天》在提升游戏画质的同时加入了全新的美术元素，使得画面更为细腻且富有层次感。

操作提升 新版《猎天》不仅实现了键盘移动跑位的功能，还对现有技能做了大量调整，使玩家的战斗感更流畅，打击感更强。在改进打击感的同时，游戏的技能派系选择模式也有了很大程度的改变，玩家可有更多种技能搭配组合方式。

活动多样化 以往单调的任务模式有所修改并加上了大量的趣味任务和随机玩法，包括：摸金校尉、大逃杀、斗天神等活动任务。玩家还可根据自己的喜好，在多种发展路线中选择最适合自己的一条。



更为出众的技能特效

两大神秘职业激发无尽遐想

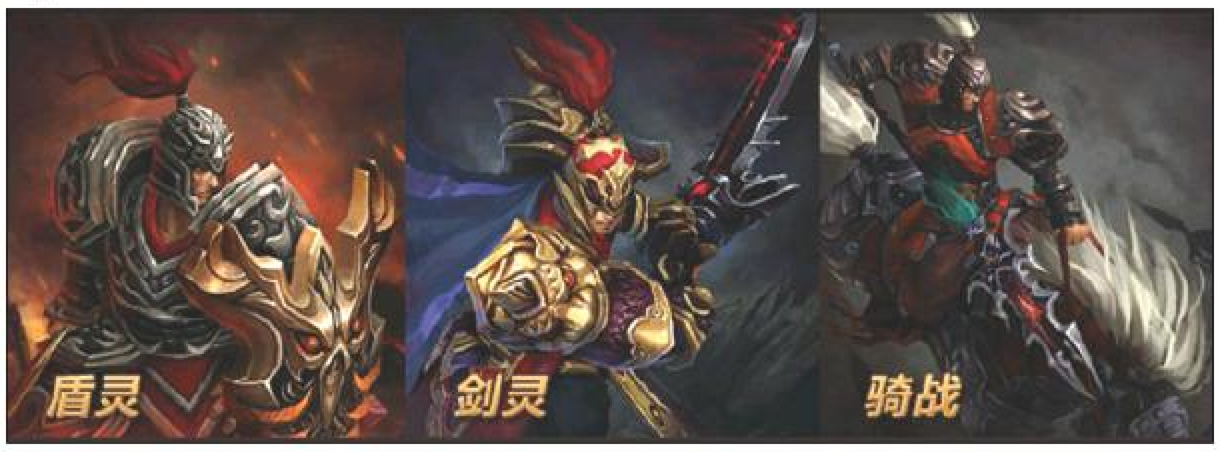
《猎天》的现有职业包括：军士、道士以及灵鹿，每种职业又分三大系别，各系别之间相辅相成。然而，目前在官方网站的职业介绍一栏中，有多出了“神秘1”和“神秘2”两类职业的剪影，这会不会意味着新职业即将公布呢？这里，也简单介绍一下目前已经公布的三大职业。



两大神秘职业

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

军士



军士分为盾灵、剑灵、骑战三大派系。其中，盾灵在三系中常以MT形象出现；高攻击的剑灵，是强大的团队输出力量；而骑战，则是强悍的群体攻击者，并有高速度反应力。

道士



道士分为符咒、画阵、气功三大派系。其中，符咒能对单个敌人造成巨大伤害；画阵能使阵内所有敌人受到伤害，并为阵内所有队友施加画阵加持；气功则有发气时间短，打法灵活的特色。

灵鹿



灵鹿分为风灵、水灵、九色三大派系。其中，风灵拥有强悍的持续攻击敌人的能力；水灵可以凭借水之力帮助队友治疗；九色是最好的群体防护辅助者。

人鬼大战震撼登场

作为一款以天、地、人三界为背景的作品，《猎天》的世界中也有灵魂一说，并由此形成了独有的“魂灵系统”。因为魂灵系统的存在，该作推翻了角色死亡后马上重新复活的传统玩法，让在战斗中死亡的玩家在灵魂状态也有事可做。



活人与魂灵有不同的视点

玩家角色死亡后成为魂灵，魂灵不能直接对其他活着的玩家造成伤害，但是可以附在他们身上，给他们制造很多障碍！魂灵还可以附在自己战友的身上，帮助他们抵御外敌。值得一提的是，鬼魂之间的战斗同样如火如荼，成为魂灵的玩家其实阳寿未尽，还有复生的希望。如果可以收集足够的“阳气”，便有机会再世为人！为此，战死的鬼魂们将展开了激烈的争夺战，而随着不删档测试的开启，特色玩法“人鬼大战”也随之登场。



十殿阎罗判生死



魂灵状态也有战斗

新版本实现了全地图灵魂战场的开放，人物角色死亡后，可以选择变为灵魂。灵魂新加入了大量的攻击技能，对整个战局的控制作用变得更突出。同时，灵魂的复活速度，将直接影响人间战场的战斗结果。人与人打，鬼与鬼斗，在阴阳两界达到动态平衡，是《猎天》PVP最大的特色。

独特的随机关卡

《猎天》特有的随机关卡模式，简单说起来就是每次进入关卡后，关卡内的机关、障碍、怪物、地图等副本基本要素均以随机的方式进行组合。为此，玩家每次进入关卡所获得的游戏体验，都是大大不同的。可以说，随机关卡最大的价值就体现在它的变化上。

《猎天》之门作为随机关卡的重要组成部分之一，不会简简单单地打完怪就能打开。奇门遁甲，五行八卦，各种闻所未闻见所未见的开门方式，加上关卡所有门都是随机生成的，让玩家事前无从准备，非常考验玩家随机应变的能力。值得一提的是，为了照顾不同层次玩家的需要，《猎天》随机关卡也有难度的区别，分为正常，困难，噩梦三个等级，并可以通过进入关卡的玩家装备等信息，判断玩家的实际能力，从而随机出最适合大家的难度，让不同类型的玩家都能在《猎天》中找到属于自己的乐趣！



奇门遁甲机关门



编：小P羊 美：grass

游戏类型	3D仙侠
开发公司	火游网络
目前状态	研发中
官方网站	sx.2211.com

《神仙岭》是一款包含经典仙侠元素的3D网游，该作拥有超视距引擎、全新的飞行空战体系、塔防副本以及丰富多元的生活系统等特色内容，堪称2012年最新鲜热辣的次世代仙侠作品。本期，便为大家解读这款游戏中最精彩的特色玩法，揭秘该作的最新研发思路，由此带领喜欢仙侠游戏的朋友飞越神仙岭大陆，俯瞰这个唯美宏大的修真世界！

古典风韵的游戏画面

游戏独特的美术风格，融会了中国古典水墨画流派的浓厚与淡雅，地图中的风景建筑处处体现了西汉时期的古韵秀美。让玩家感觉仙境与人间奇妙的融合在了一起，仙侠风韵的超然缥缈让人不禁如痴如醉。


金色弥漫的迷雾沙洲


古朴的翠烟泽小镇


凌空悬浮的仙台

不论在金色弥漫的迷雾沙洲、连绵的云海还是碧波荡漾的乌龙潭，初入《神仙岭》世界的玩家都会惊奇的发现，一切的物理定律在这里都不适用。布满灵草仙树的岛屿会凌空悬浮在云海之中；如塔楼一般巨大的守护神剑在仙术道法的加持中漂浮在祭坛上。


九鼎古城巧夺天工


神魔遗址


法宝飞行翱翔天际

打造多层战斗空间

传统的3D角色扮演网游虽然有360度的操作视角，但实际战斗中，角色的攻击、面向、技能施放还是与怪物在同一平面上，无法摆脱2D战斗的陈旧模式。而《神仙岭》却不走寻常路，颠覆性地启用了超视距三维引擎，把空战射击类游戏的空间打斗理念契合


飞行战斗绚丽夺目

到仙侠风格的画面中。让玩家御剑飞仙，像“战斗机”一般摆脱地心引力、翱翔在天际自由战斗。

3D飞空战斗是研发们主打的核心玩法，玩家将以720度无死角的方式施展技能，真实再现了仙侠神话中金仙、妖圣、大罗天神在天地间肆意挥洒神通道法的玄妙境界。任何玩家都能在游戏中按照自己喜欢的方式，从任何出其不意的角度和空间对敌人发起攻击。这一设计将让玩家的操作体验更加灵活刺激。



宝葫芦鸿蒙震击



剑刃羽翼

上古法宝博大精深

《神仙岭》中的法宝就像孙悟空的金箍棒一般，可以随意变化大小，平时就像一个小葫芦或者小镜子一般的装饰品绕着玩家自动飞行，吸收天地间的灵气。一旦玩家召唤，法宝马上会涨大千百倍，变得如车马一般巨大，驮着玩家直冲天际。形态各异、独具仙侠风韵的法宝不仅有拉风的装饰作用，还能作为玩家的一件附加装备提供额外的成长属性。随着玩家的等级提高，法宝能强化人物的攻击、防御、血量上限、法力值等多种属性，兼具战斗潜力及辅助功能于一身。

马良笔、宝葫芦、照妖镜、水净瓶、火鸦葫等造型匠心独具，威力各异的特色法宝，都能自主吸取四周的天地灵气。一旦能量充满，玩家就能施展法宝内隐藏的奇幻属性和上古仙术。这些独立于普通技能之外的法宝技能得道于上古神灵的传承，个个拥有翻天覆地的巨大威力。譬如，摄魂幡能够恐惧敌人、水净瓶满血治疗角色的HP、宝葫芦能引发全屏幕攻击的鸿蒙震击。各种出神入化的飞行法宝不仅是巧夺天工的霸气坐骑，更是一套设计用心、玩法成熟的辅助技能系统。

仙侠道法化作技能

玩家对仙侠游戏的追捧，都源自对中国仙侠文化的热爱。五行八卦、河图洛书、诸天星斗、紫薇易经，《神仙岭》游戏的主策划把这些古典玄幻文化，深深的融入到游戏世界中，让玩家们畅快的游戏之余，体验道家文化的精髓。如游戏中道门职业的功法“神火决”，玩家每次施放技能“火炎斩”时都能在八卦界面里积攒一点“真火”能量，当八卦中的五行真火之力积攒到一定数值后，玩家就能施放威力巨大的火符道法，用灌注着真火力量的火焰焚烧敌人数秒。



道门神剑御击

不仅如此，通过“真火”能量的积攒还能成倍提升技能“混元离火”的攻击力，最高达到300％的额外伤害。

可以这么说，在《神仙岭》游戏中，等级和修为并不是最重要的，灵活运用八卦界面中的能量，结合自己的技能施放，才能打出超越等级限制的逆天伤害。



佛门职业金刚法术





道门神火决功法

塔防副本别开生面

玩家进入《神仙岭》，根据主线剧情任务在15级左右离开新手村后，就能来到翠烟泽一处竹林中隐藏的寺院，与佛门长老NPC对话即可进入“无底洞”副本。在这个独特的塔防型副本中，玩家可以变身为冰凤凰、九尾狐、云生兽、刑天等上古神兽和仙人形态，用独特的化身技能来制造功能强大的防御塔，对抗各种魔物的入侵。



玄冰功法冰莲爆



副本黑龙BOSS

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



编：小P羊 美：grass

游戏类型	3D射击
开发公司	搜狐畅游
目前状态	开放性测试
官方网站	bf.changyou.com

11月15日，《战地风云OL》迎来了开放性测试，全新版本"龙之帝国"也正式向玩家们揭开了神秘的面纱。作为EA和畅游联手在2012年为广大中国玩家献上的一个惊喜，《战地风云OL》新版本中拥有的中国式的地图、武器以及载具将让各位玩家倍感亲切。同时，游戏中的百人团战地图、模拟真实战争的指挥官系统、海陆空三军立体作战、四大战场职业等创玩法，也提升了很多中国玩家的期待。本期，就让我们一睹"龙之帝国"版本的新元素和游戏的特色玩法。


游戏操作画面


保家卫国

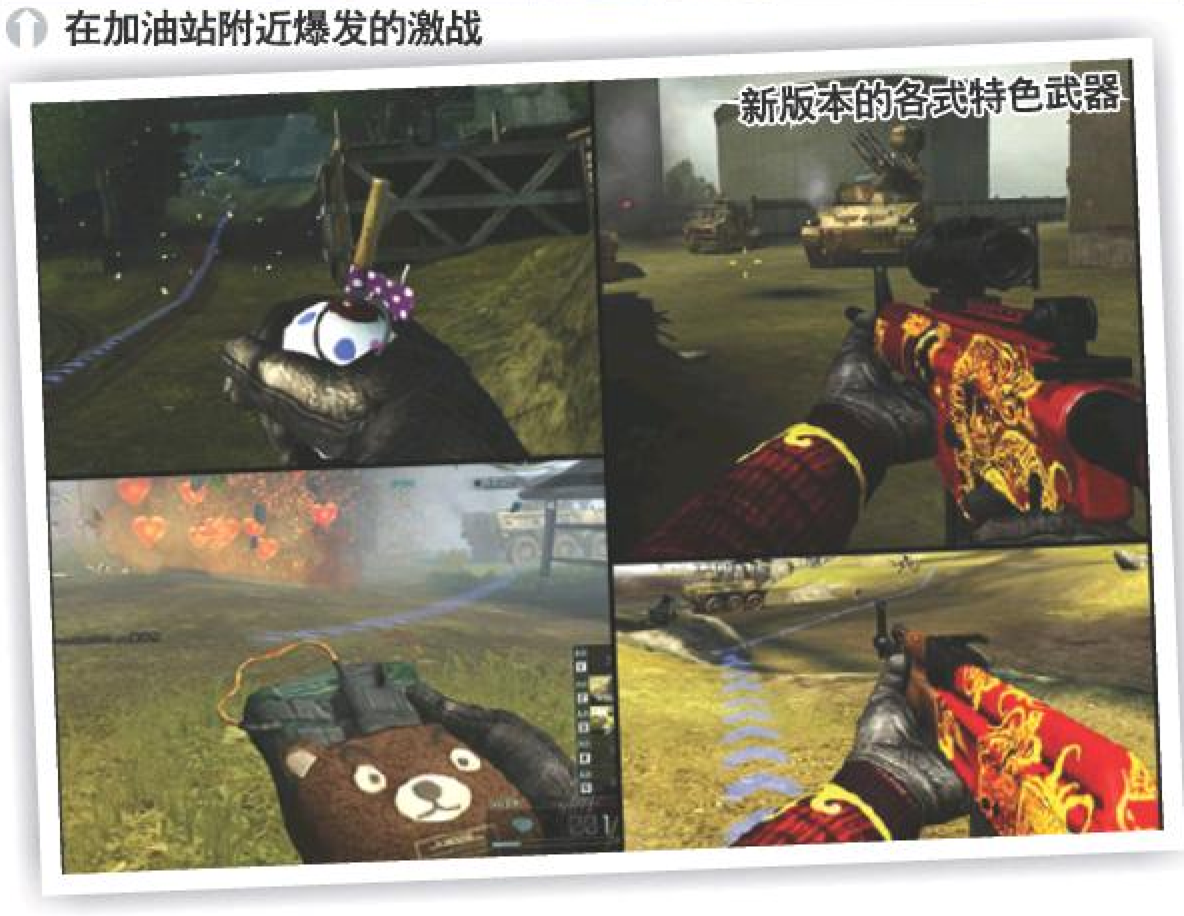
龙帝国崛起

说起《战地风云OL》的百人团战地图，曾参与过全球测试的玩家一定会为游戏中诸多场景设计而赞叹不已。诸如充满中东风情的欧曼海湾，拥有非洲沙漠地貌的塔曼帕及模拟海战的威克岛等地图都让玩家体验到了世界之战的魅力。而随着新版本"龙之帝国"的开启，北天江、东部油田、龙谷以及南海四张独具中国风味的地图也出现在了《战地风云OL》中，届时，游戏中的战火将蔓延到神秘的东方大陆，而新势力龙帝国的出现便要誓死保卫这片领土，在这危难时刻，玩家正是龙帝国需要的勇士。

新版本"龙之帝国"不仅打造了四张东方战役地图，还为此配置了专属龙帝国武器，其中经典的AK47、M4A1、M95、MP5、PKM等武器都被渲染上了神秘的东方龙色彩，如此一来将大大增加玩家在游戏时的认同感和真实感，并以扮演一名东方龙战士而感到自豪。

特别一提。龙帝国版本为了增加玩家游戏的趣味性，特意增加诸如糖果手雷、彩蛋手雷、小熊C4、PAD炸弹、热狗背包等充满童话色彩的道具，绝对会给战地迷们带来一种非凡的战争体验。


在加油站附近爆发的激战


新版本的各式特色武器

一场战役体验多重身份

《战地风云OL》区别于其他FPS网游的最大一点就是首次细分了职业，在每次进入战斗前或者重生前你都可以选择医疗兵、反坦克兵、工程兵或者是狙击手，不同的职业将让你在战场上发挥不同的作用。医疗兵可治疗受伤的战友，保证团队的战斗力；工程兵可修理所有的装甲车、直升机、船只等载具；反坦克兵在战斗中是对付作战车的专家，他们专长于远距离消灭各类战车；至于狙击手，则可在远处点射敌人的头部，对敌方造成致命打击。


操控航母上的炮台


驾驶汽艇


不仅有坦克也有各式装甲车


桥头上的坦克大战

化身战场的最高司令官

在《战地风云OL》的战斗中，除了比拼枪法和驾驶技术，合理利用资源和安排战术也将是取胜的关键，有关这一点便体现在游戏的指挥系统上了。游戏中，每一个团队都由若干分队组成。各分队长可以下令移动、攻击、防御、修理、埋设地雷、破坏敌方设施以及请求炮击支援、无人侦察机、补给物品投放、车辆投放，而凌驾于分队长之上的指挥官更拥有高于分队长的权限，指挥官可以下令进行大范围侦查、直接安排支援。指挥官命令可立即生效，包括大范围侦查请求、请求支援炮击、无人侦察机请求、补给物品请求、车辆投放请求，以及移动、攻击、防御、修理、埋设地雷、破坏等分队长命令。同时，分队长命令也需要指挥官批准之后方可生效，包括请求支援炮击、无人侦察机请求、补给物品请求、车辆投放请求，以及移动、攻击、防御、修理、埋设地雷、破坏等分队长命令。


从直升机上俯瞰


悬挂龙旗的司令办公司


进入竹林



EA旗下的战地系列作为无数FPS玩家心中的经典之作，已经在全球畅销多年。《战地风云OL》全新版本“龙之帝国”不仅将让玩家体验到中国化的《战地风云OL》，另外再加上“百人团战地图”、“模拟真实战争的指挥官系统”、“海陆空三军立体作战”、“四大战场职业”这些原本的独创玩法，相信《战地风云OL》一定会改变中国FPS市场的固有格局，最终打破一家独大的现状。

小编玩什么?











2012年11月 电攻网游风云榜

1 星期四

8 星期四



4 星期

1 星期



17 星期六

1 星期

22 星期四



2 星期



星期

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编：samtown　美：grass

热门网游测试时间表

2012年10月中旬——11月初

4 期日



7
星期三

1 期日

12
星期一



8 期日



21
星期三

5 期日

28
星期三

1 期日



11月十大新游期待榜

1）笑傲江湖 ↑
xa.wanmei.com

2）时空裂痕 ↑
rift.sdo.com

3）激战2 ↑
www.guildwars2.com

4）DOTA2 ↑
blog.dota2.com

5）剑灵 —
bns.qq.com

6）斗战神 —
dzs.qq.com

7）使命召唤OL ↓
codol.qq.com

8）天刹 —
tian.qq.com

9）TERA ↑
tera.omg.com.tw

10）无冬之夜OL ↓
www.playneverwinter.com

11月十大网游排行榜

（资料由新浪中国网络游戏排行榜提供）

魔兽世界：熊猫人之谜	CGWR 8.55
九阴真经	CGWR 8.35
神雕侠侣	CGWR 8.09
巫师之怒	CGWR 8.06
御龙在天	CGWR 8.07
龙之谷	CGWR 7.93
斩魂	CGWR 7.75
NBA2Konline	CGWR 7.73
零世界	CGWR 7.71
天下3	CGWR 7.60

11月十大网页游戏榜

游戏名称	官方网站
神仙道	sxd.xdwan.cn
黎明之光	lm.8864.com
圣痕幻想	onee.hagame.net
北欧英灵传	bo.playcool.com
星之物语	ss.qq.com
小小海贼王	www.opweb.cn
巨龙之歌	drakensang-online.com.tw
侠义世界	web.xysj.cn
卧龙吟	www.snsfun.com/wly
坦克大战	www.tank365.com

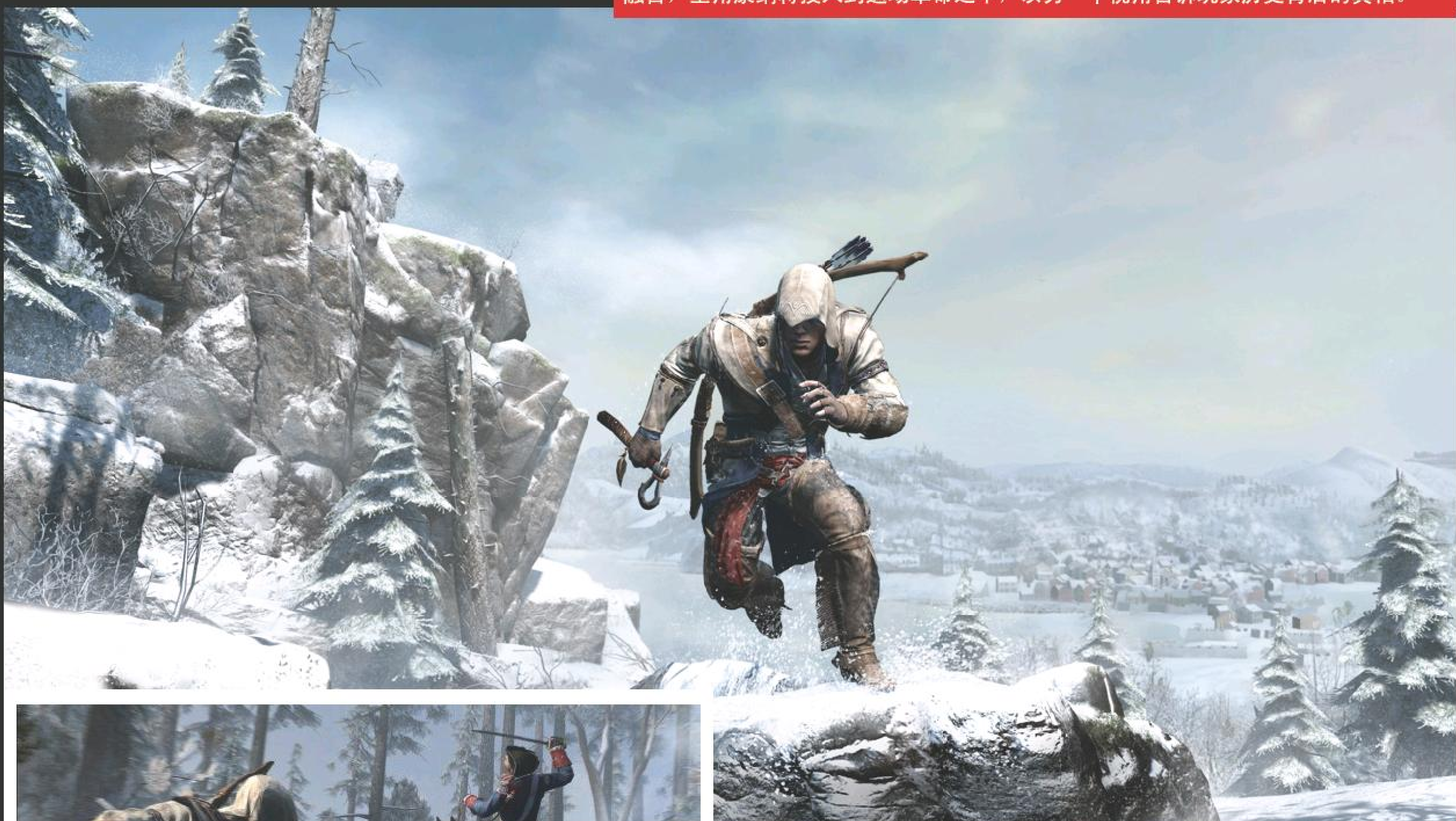


编：阿宅　美：咖啡

刺客信条3

游戏类型	动作游戏ACT	发售日期	2012年11月23日
		游戏公司	Ubisoft Montreal
游戏特点	经典赛车游戏、华丽画面、全新自由模式		
推荐人群	买不起豪车的玩家		

波士顿倾茶事件(Boston Tea Party)，又称波士顿茶党事件，发生在1773年12月16日的政治示威。因北美被殖民者不满英国，因而当地居民在马萨诸塞州波士顿倾倒茶叶，来对抗英国国会，最终引起著名的美国独立战争。它是美国革命的关键点之一，也是美国建国的重要历史事件之一。在游戏中育碧将真实历史事件与游戏巧妙的融合，主角康纳将投入到这场革命之中，以另一个视角告诉玩家历史背后的真相。



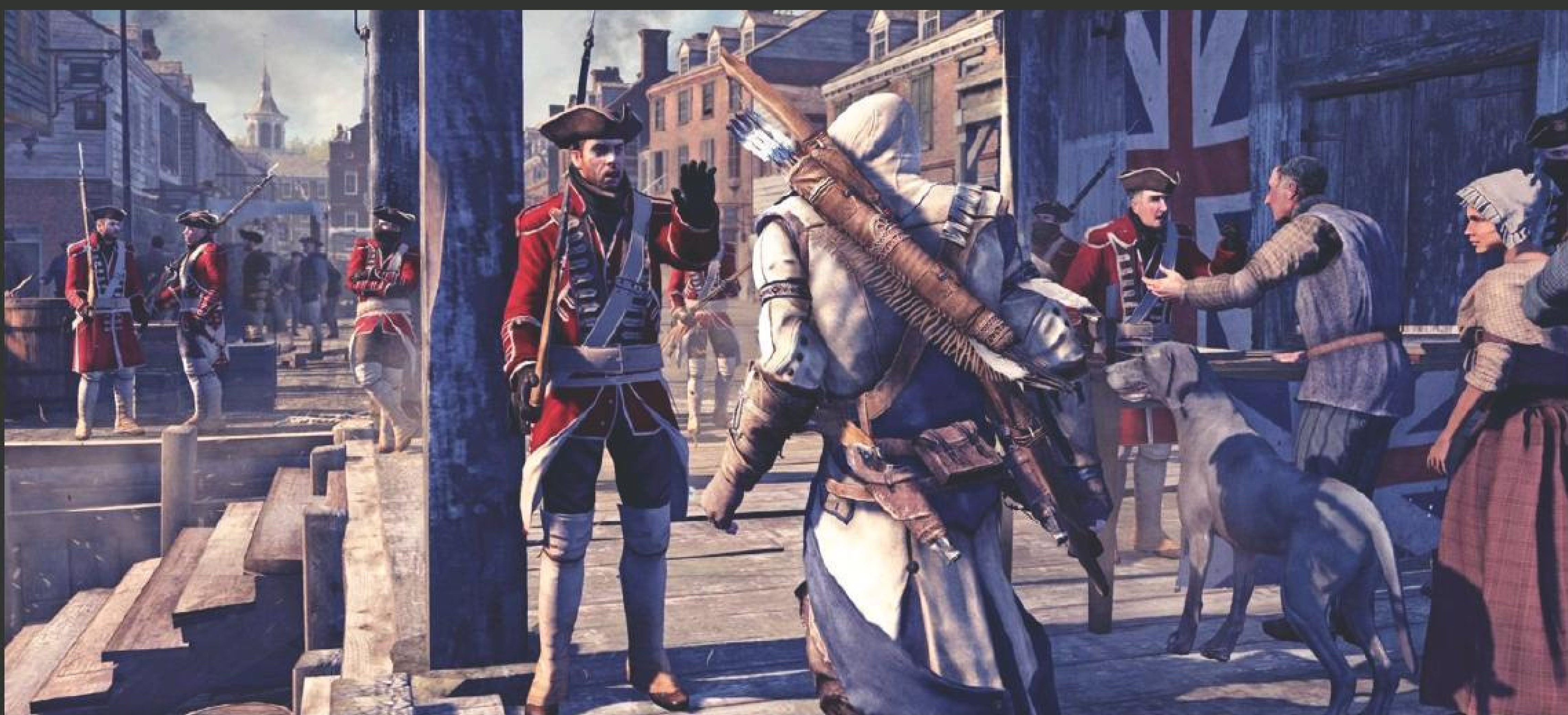
▲ 在《刺客信条3》中，你可以感受到游戏中的季节变更（包括白雪皑皑的冬季），使得玩家的体验更加。



◀ 当康纳穿上战袍的时候，可以给我们展示各种各样的技能，这里尤其要细说一种攻击方式：绳索攻击。康纳可以用它将敌人从马背上拽下来，也可以从敌人上方攻击对手，然后捆住敌人的手，再跳下来，像溜滑轮一样把敌人吊起来，花样繁多，相信康纳迷们一定喜欢这个新式的武器。



游戏中的海战非常地壮观，火炮攻击船的甲板，在燃烧的战船上与敌人战斗的场景历历在目，战船的沉没也设计得十分生动，这样的效果，比起电影都可以说有过之而无不及呢。



游戏中的世界，是非常广阔、富饶、有趣的。但是，即便这个虚拟的世界如此之大，育碧也从未忽略其中的任何一个细节，包括一些边缘地带的场景，都是如此的生动。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编：阿宅　美：咖啡



孤岛惊魂3

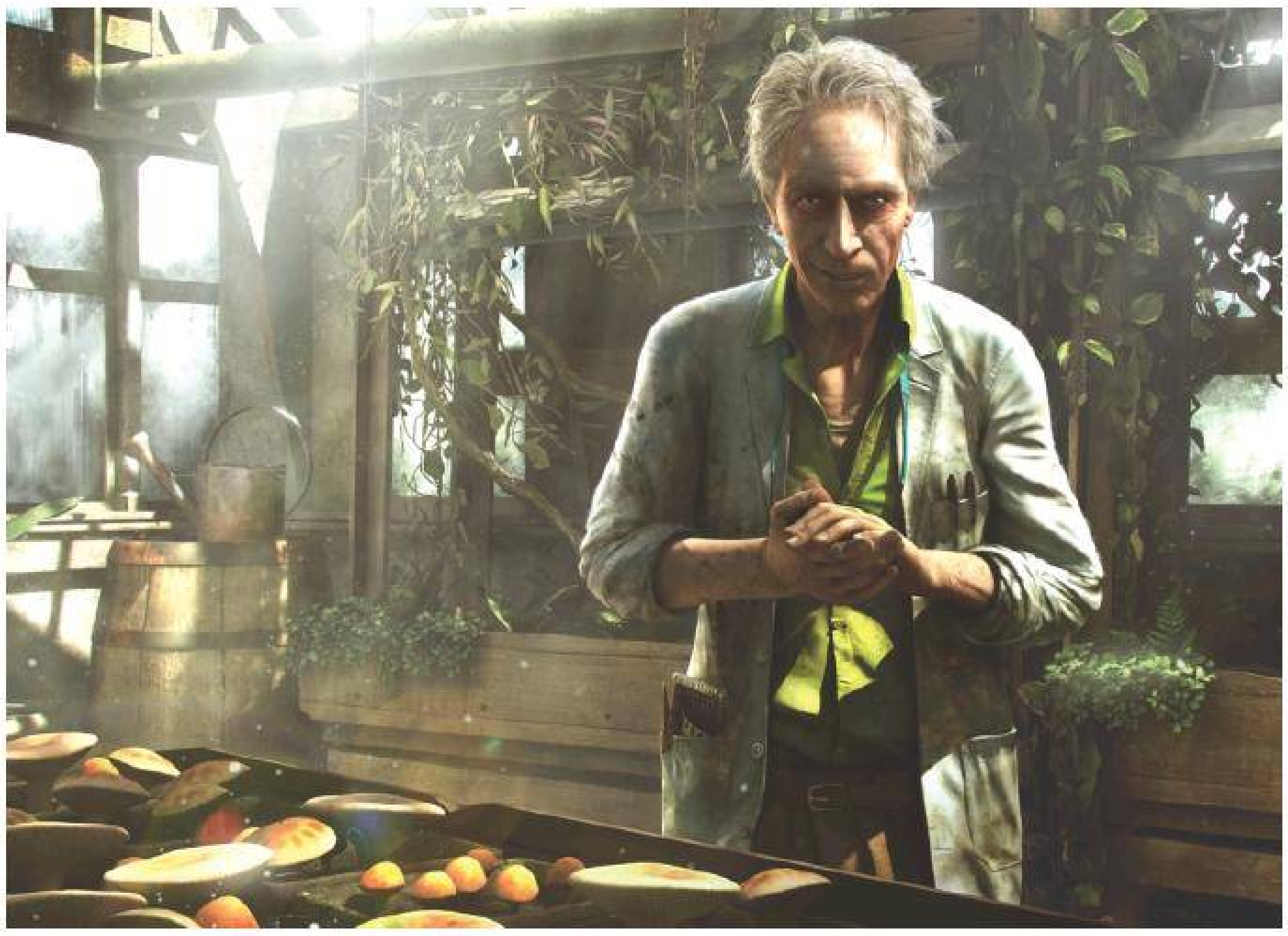
游戏类型	第一人称射击FPS	发售日期	2012年11月29日
		游戏公司	Ubisoft Montreal
游戏特点	高画质、血腥、迷幻		
推荐人群	未成年童鞋们请偷偷玩		

本作反派Vaas借助这座“乌鸦群岛”上的神秘船只里的圣物，借以控制岛上的民众，制造出一群变态，当然，他本人比较低调，我们的宅男主角为了拯救被绑架的女友，还被女巫Citra施法幻象为自己是Vaas，实在是够爽的……





游戏中建构了大规模的生态系统，包含丛林、海岸与草原这三大主要生态圈，而当中每一个生态圈又将再细分为不同的副生态圈，从竹林、大麻丛到干燥草地；在水中生态圈部分也有海草、珊瑚礁及各式各样的海底植被，吸引玩家在这座岛屿上持续探索。





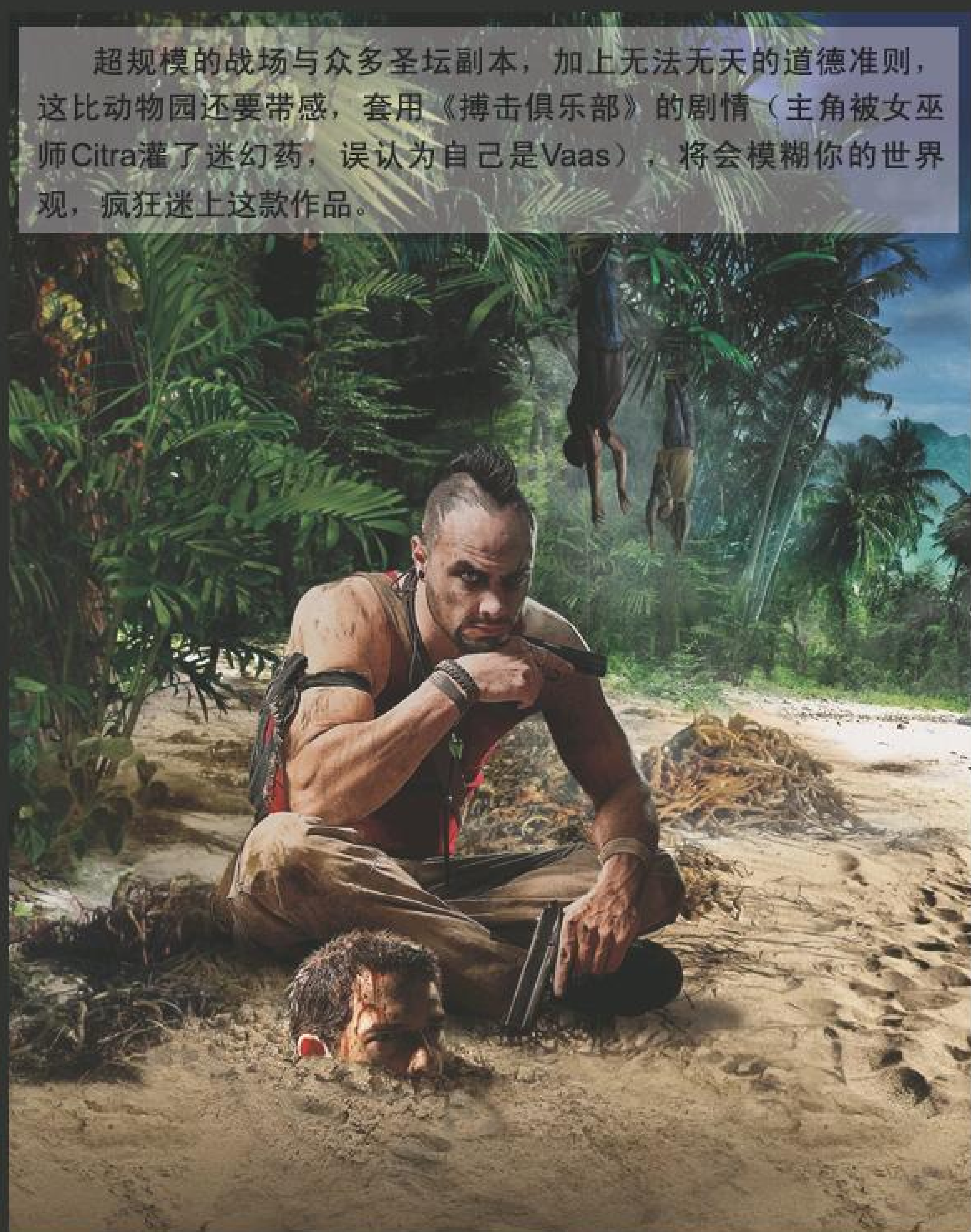




各种《LOST》的即视感

除了植物外、更有超过 30 种大型生物及无数中小型生物生活在其中，他们的表现与反应也将比照真实世界，玩家可透过狩猎或採集来合成物品、或与当地人交换资源。





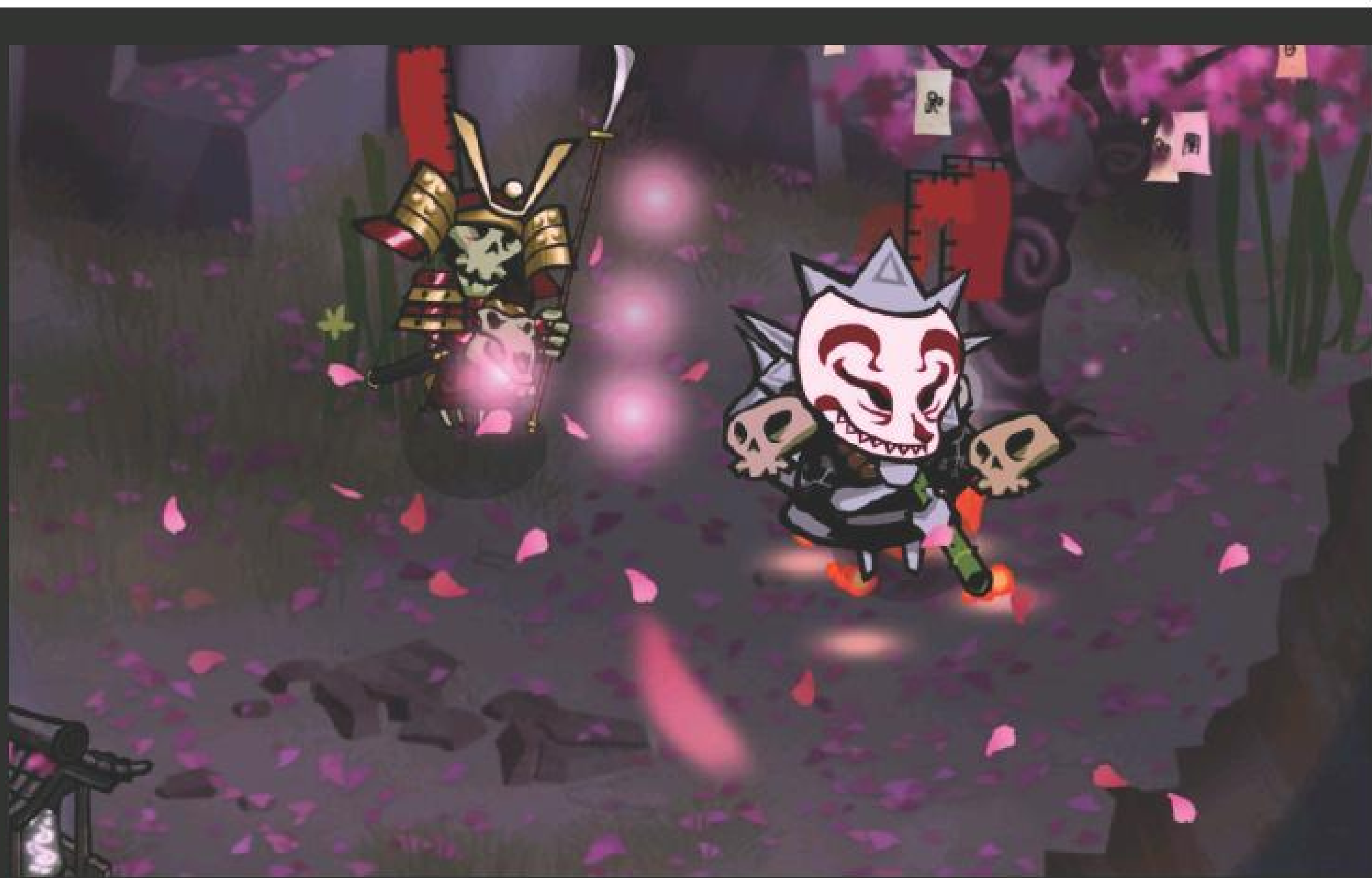
超规模的战场与众多圣坛副本，加上无法无天的道德准则，这比动物园还要带感，套用《搏击俱乐部》的剧情（主角被女巫师Citra灌了迷幻药，误认为自己是Vaas），将会模糊你的世界观，疯狂迷上这款作品。





游戏类型	策略战棋SLG	发售日期	2012年11月1日
		游戏公司	Haunted Tempe Studios
游戏特点	画面萌爆了		
推荐人群	跟阿宅一样好奇的玩家		

Jake Kazdal、Ben Vance和Borut Pfeifer本来是游戏开发公司的资深从业员，后来三个人走到一起，忽发奇想，成立了一家独立公司Haunted Temple Studios，没过多久就有了《幕府将军的头骨》。









本作拥有历来所有经典“回合制战略游戏”的复杂设计（例如：高级战争、光明力量、韦诺之战），但不知道为什么当你取消了地图上那些线框的设置，整个游戏都变得既简单又容易上手。据设计者之一的Bent Vance解释：“我估计可能是因为即使玩家不会刻意去想，但当地图上有格子的时候，你的潜意识里依然会计算着每一格，每一步，这就让人很累，因为很多人都不喜欢算数。”

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888







有别于同类型的游戏，《幕府将军的头骨》的战斗单位也做的相当简单，玩家只有三种可供选择的士兵（弓兵，步兵和骑兵）以及一位睡将军。睡将军是可以催醒的，而且这些将军可以在一个回合里行动两次，将军一旦被杀就会掉下头骨，头骨如果被敌方士兵得到就会加强敌方的力量，所以说一场战役里可能会出现不止一次扭转乾坤的机会。

地图本身也很有深度——占领粮田会为玩家提供游戏里的货币，占领寺院会为玩家提供特别战斗单位，火蜥蜴僧人可以释放火焰咒文，乌鸦僧人可以爆发气流推开敌方的防线。两位玩家可以结成联盟共享粮食，不过在此小编先提醒各位玩家慎防盟友临时反水，因为最终只能有一个胜出者。


骷髅真是萌爆了



游戏类型	第三人称射击TPS	发售日期	2012年11月20日
		游戏公司	Io Interactive
游戏特点	悄无声息的杀人		
推荐人群	内心阴暗的玩家		

希望镇和镇上居民都深受当地传奇人物Blake Dexter以及他所控制的Dexter产业的影响。巧合的是，当47号特工来到这儿之后，小镇上原本的寂静被打破，各种奇怪的意外频频发生。这些意外的背后是否与这位杀手有关？而《杀手5：赦免》游戏中有五大新要素，我们一起来看看。



单一目标

不同于之前的几部游戏，在新作中，光头只有一个目标：戴安娜·伯恩伍德。听上去很耳熟吧？没错，她就是前几部作品中，光头的代理人。尽管在之前的预告片中透露过该任务的部分内容，但SE仍不肯透露更多。尽管如此，IO表示，在新作中，光头不会对戴安娜产生任何的感情，这个杀手相当冷。


嗯！养眼！

直觉系统

潜行工具在《赦免》中被淡化了，因为新作中，强调的是47号的本能和对周围环境的利用。玩家可以选择躲在壁橱里等待敌人通过，或者拿着打火机从通风管绕过去，而在杀死敌人之后，玩家可以把尸体藏在冰箱里，避免被其他敌人发现。有时候，当玩家遇到一间满是敌人的房间时，就要用到新功能——直觉系统。该技能让光头可以看穿墙壁并提前判断敌人的前进方向。







把杀人弄成一场事故一般，才是杀手的最高境界

■正面冲突

如果你不喜欢偷偷摸摸的干活，你完全可以直接冲进敌人堆里。在新作中，制作方加大了动作元素，玩家可以像《细胞分裂：断罪》那样，先标记敌人，然后一个一个地处决。但这会不会最终影响到关卡最后对玩家表现的评定，还不得而知，如果你想获得“沉默刺客”的评级，还是少用为妙。

■逼真的环境

不得不说，新作在气氛烘托上比前几部作品有了大幅提升。在孤儿院中，玩家会不由地感受到那种恐怖气氛，因为周围一片漆黑，偶尔会有闪电的光亮，照亮室内场景。这样的环境气氛让人不禁想起了《死亡空间》系列。

■最后的优化

尽管从目前的消息来看，《杀手5：赦免》相当令人期待，但制作方表示仍然需要对游戏的许多方面进行修缮和优化。当被问及制作组的最终目标时，IO发言人表示“希望能将《杀手》系列带到一个全新的高度。” 让我们拭目以待吧。







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



编：阿宅 美：咖啡

使命召唤9 黑色行动2

游戏类型	第一人称射击FPS	发售日期	2012年11月13日
		游戏公司	Treyarch
游戏特点	经典的FPS系列游戏		
推荐人群	好吧，这个已经评级为成人游戏了……		

《使命召唤9：黑色行动2》的玩法可以用一个字形容——爽！和之前的同系列作品相比，《使命召唤9：黑色行动2》无疑是最“爽”的。我本来想拿它和《现代战争3》做一个对比，但是时间不够。我曾花了大量时间玩《黑色行动1》，而在《黑色行动2》发布以后，很多不足的地方都得到了改善，包括动画，音效（这个尤其赞）等。武器交火，爆破等音效做得非常逼真，尤其是隐形直升机Stealth Chopper）的各种震撼，让我目瞪口呆！





虽然该游戏的整体节奏很快，但你会发现有些地方还是很耗时的，而开发公司Treyarch也认识到了这一点，并进行了有效的改善。举个例子来说，Scorestreaks相比killstreaks要难达到一些，如果你玩的是杀手（Slayer），那么要爬到Scorestreak是很慢很慢滴。同时《使命召唤9：黑色行动2》还有多种冒险模式可供选择，提醒你哦，如果你遇到K9Unit或Drone Swarm，那么你一定会挂掉！

对于游戏的作弊行为，动视一直是毫不手软的。早在《使命召唤7》时代，Treyarch工作室就表示，一旦查到封号无赦！当然这是对正版玩家而言，对于天朝玩家来说，作弊什么的完全无压力。而下个月《使命召唤9：黑色行动2》就要全球上市了，这一代的作品更加强调线上多人游戏，而多人游戏部分又是作弊的重灾区。Treyarch为我们带来了一个非常特殊、也很有意思的作弊惩罚方式，那些作弊的玩家除了被封号外，还将会在一张全球定位地图上显示出来——每被封掉一个作弊玩家，地图上就有一颗洲际导弹轰了作弊玩家的地区。



游戏送的飞机能按个照机什么的，阿宅就很满足了

游戏公司的设计主管认为，之前的特殊技能“太复杂”，并且他认为特殊技能的复杂性问题将会得到改进。该特殊技能首次亮相以来，确实为相比于之前的特殊技能简化了不少，但平衡性等一些因素也是需要再优化的。








这么拉风的坦克，阿宅好期待！

编：阿宅　美：grass



无主之地2
RPG与FPS的完美结合

综合评分	9
剧　情	8
画　面	9
音　效	9
操作性	9
耐玩性	10

推荐人群

厌倦了传统射击游戏的玩家

综合评价

这样的游戏类型组合是空前的，画面风格独特、音效劲爆、玩家享受射击游戏快感的同时、又充满了对不断掉落的战利品的期待，我想这一定就是本作最吸引人的地方。骚年们，别犹豫了，赶快去下载吧。

延续前作的故事，又一批寻宝猎人为了E元素来到了潘多拉。玩家将扮演其中之一，在这块荒芜却满是值钱矿石的土地上开始奇妙的冒险……

操作起来是这样的

人物操作





一开始有4种职业选择分别是——突击兵、刺客、魔女、狂枪手，最近发布的DLC中还添加了——机械师妹纸

车操作





“小吵闹”是作为新手导师真的很烦哎!

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



完成任务后给予经验和金钱的奖励，毕竟是RPG嘛



RPG游戏的商店往往是坑爹的



恶臭翻涌的马桶里居然会有物品……



丑的最夸张的总是BOSS



你真的很吵哎!



飙车啦！！！



载具的无限弹药非常爽！



这一击爆头爽！也是阿宅打出过的最高伤害了。（很惭愧，来不及通过。）



阿宅伐木到的各种装备



中后期比较实用的技能树



元素伤害爽歪了！



藏在宝箱里的类似暗黑3中的哥布林，打死后爆一地东西

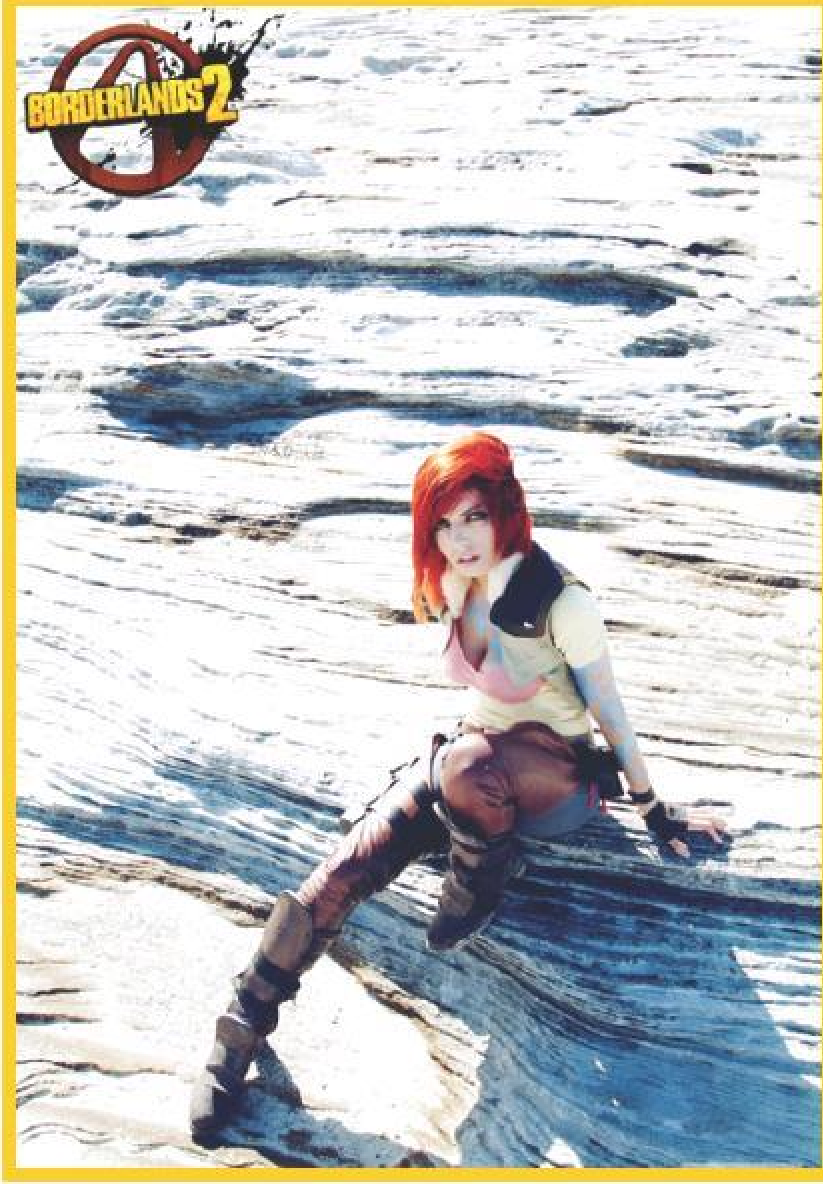


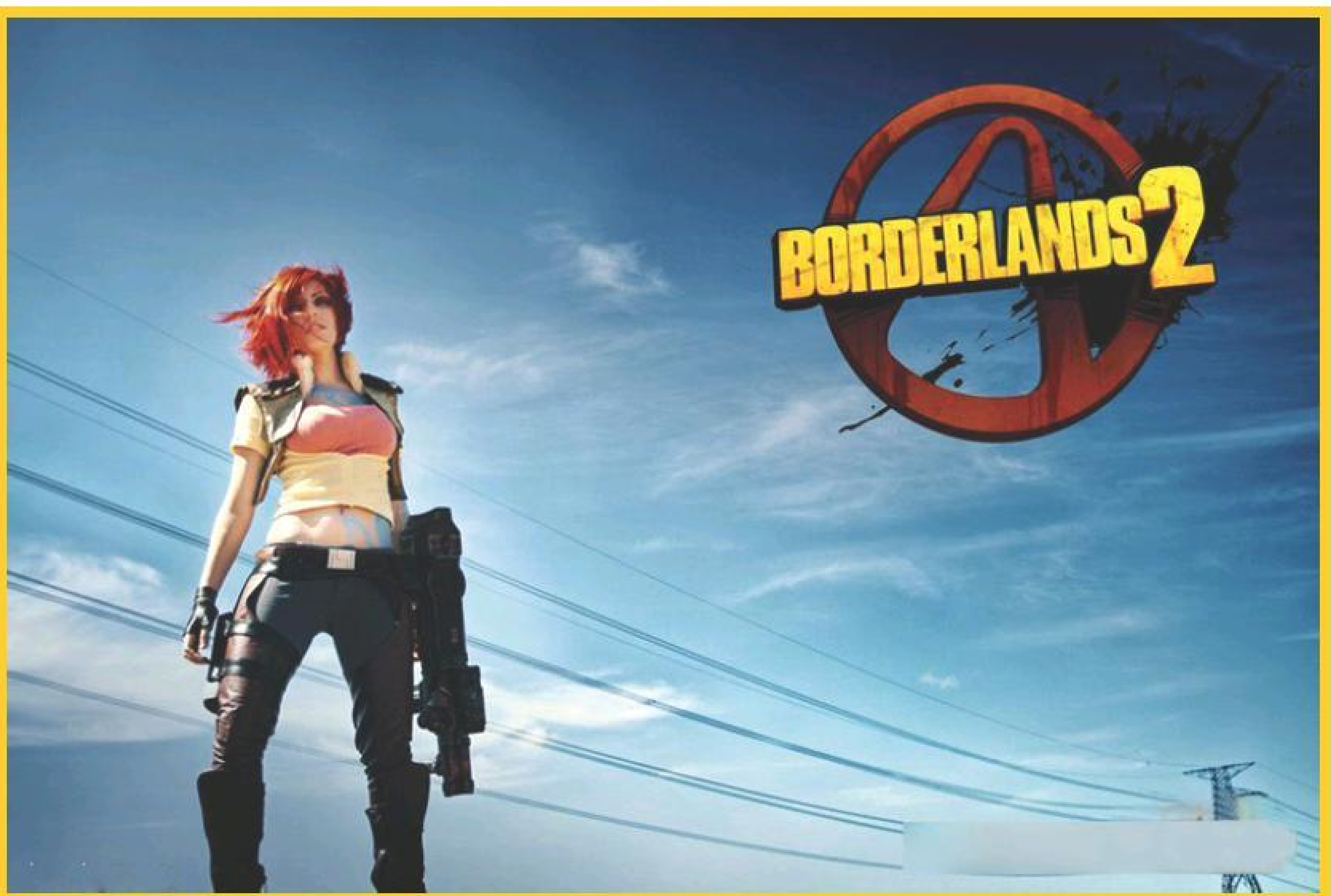
超级拉风的妹纸——莉莉丝，前作的4人组之一，嗑E元素上瘾了的赶脚

游戏在欧美人气很高



传说中的限量版





还原度超高的莉莉丝COS

实用技巧两三招

武器的选择

TORGUE

大家请记住这个牌子——Torgue，这个公司出品的武器威力非凡！

手枪 打出去的不是子弹，而是小型导弹。因此你完全可以指望它们造成非常客观的伤害。如果对手是没有护甲的肉身，那打上去可非常疼。唯一缺点是弹夹太小。

霰弹枪 发射导弹而非普通弹药，威力真心巨大。

突击步枪 发射的是火箭弹，考虑好你应该在什么距离上使用，因为火箭弹的飞行速度可和普通子弹完全不同。它们飞的更慢，但伤害更高。





火箭发射器 发射速度的非常慢，但如果命中了，那将是一场大爆炸。实际上，是最大的爆炸。

元素伤害

游戏中的每一把武器(除了Jakobs公司的)都可以改造，附加上元素伤害。火焰、腐蚀、电击等等特殊属性都有其特定的适用人群。因此，根据敌人选取武器才是最明智的举动。

火焰 所有有生命的东西都不喜欢火，身体上没有护甲的敌人会更容易收到火焰伤害。

电击 电击伤害可以迅速瓦解敌人的护盾。还可以防止敌人利用护盾隐身。如果你想打断敌人的什么动作，用电击效果是最好不过了。

腐蚀 想要穿透那些讨厌的合成材料或者厚重的护甲，直达敌人的要害么？好的，用腐蚀伤害侵蚀它们的装甲吧。

熔解 被熔解效果影响的敌人将会受到其他属性的元素攻击双倍的伤害。

爆炸 爆炸效果毫无疑问可以对其区域内的所有敌人造成伤害，这种属性装备在一部分枪械和所有的火箭发射器上。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



F1 2012 机械运动 竞技游戏

编：X先生 美：grass

综合评分	7.5
画 面	9
音 效	8
创 新	7
操作感	7
游戏性	7

推荐人群

F1赛车粉丝
电脑配置特别好的人

综合评价

F1官方授权游戏，不是简单玩飙车，而是技术活。这款作品的精髓是细致模拟现实比赛中的因素，讲究技巧和策略。副作用就是对一部分玩家群体来说，它的趣味性打了折扣。

初次接触这游戏的玩家会感觉系统和普通的赛车游戏有很大区别。如果你喜欢撞击，破坏，疯狂的甩尾，飘逸的漂移——那么你将会对《F1》感到失望。F1赛车不是用来发泄的街头朋克。它是极端精密的高科技器械。整体而言，游戏的紧张程度较高，毫厘之间的差别就会对结果影响巨大。游戏比赛的经历更像是一段漫长的伟大征程。如果你愿意按照规则来，对待游戏的态度和对待真的比赛一样，那它就是一个好游戏。

如果是F1 2011的粉丝，那么这款游戏是加强版和升级版的经典重临。2011已经是高水准的游戏，2012在天气系统方面做了进一步微调。比如现在阵雨会在比赛中突然造访，你可以看到远方的乌云渐渐飘来。这样的事情每个F1车手都有可能面对。



画面表现的细节丰富。轮胎会因为擦到草地而有绿色的植物碎屑黏在上面。同时它也会引起细微可察觉的滑动和抓地力的骤减



下雨会让赛道在视觉上有一种蓬松的浸泡在水中的感觉，当然对操作感也有很大影响。换胎吧，少年！

《F1 2012》对硬件的要求比较高，如果你的电脑特别好，可以玩得无比爽快，每辆超级赛车都看着赏心悦目。如果你还有赛车专用的游戏方向盘，甚至专用的全套设备，那一定可以玩得非常爽。但如果你只用一个普通键盘——说实话，操作起来感觉有点别扭。《F1》在键盘上的操作体验和很多流行的赛车游戏都有差别。如果你是高帅富那么推荐使用RSeat RS F1游戏座椅来玩，包您爽。





游戏的视角切换还算传统，各种经典的镜头位都全

RSeat RS F1游戏座椅采用玻璃纤维和碳素钢材料制作，涂有一层高质量的高光泽涂料。它拥有时尚的现代赛车座椅外观。内涵上也支持体态细调，就像赛车手针对自己体型定做的座椅一样。在操作方面他安装Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500方向盘，配备有键盘、鼠标托盘以及其他组装供工具。此外，还支第三方厂商提供的各种拓展方向盘



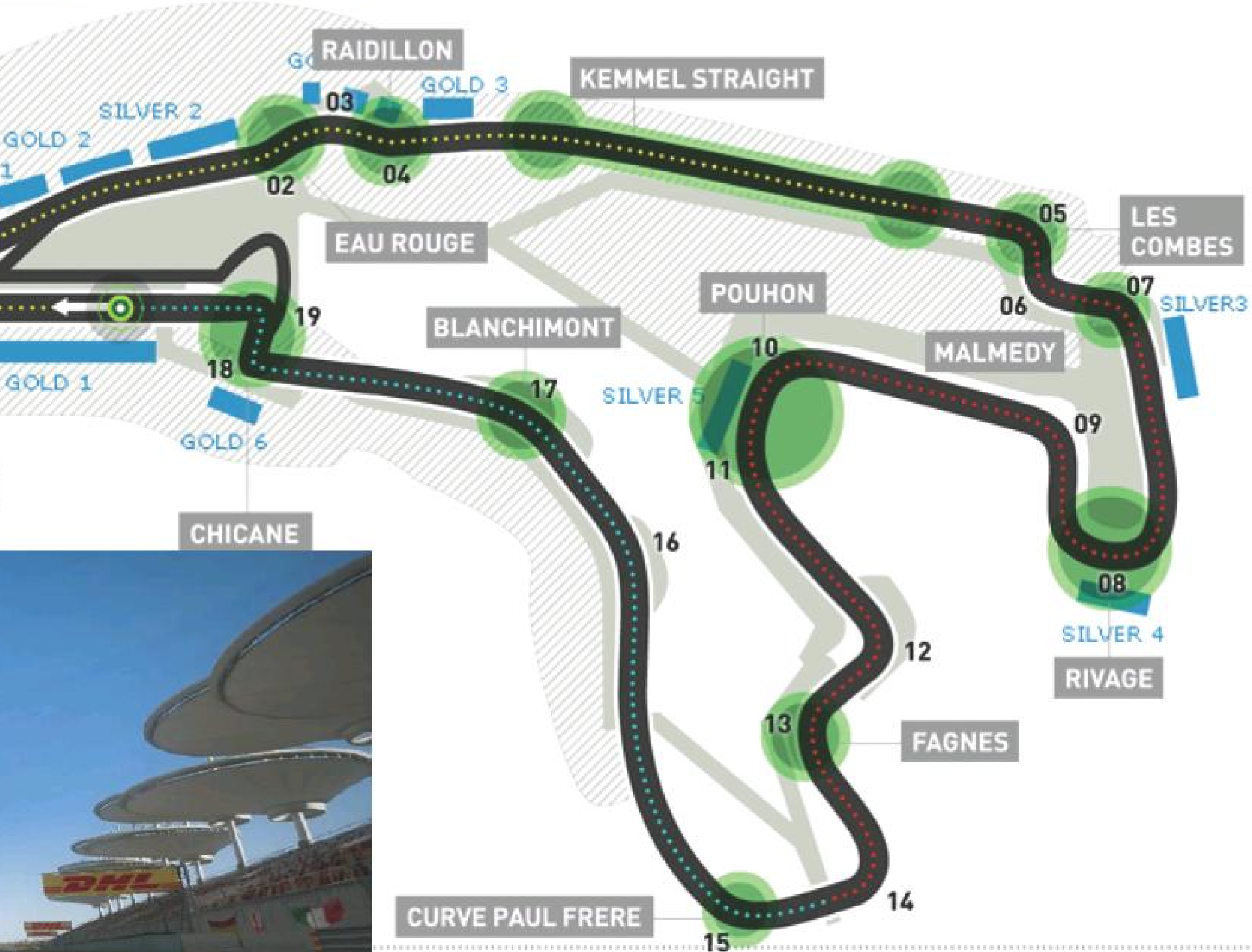
追求真实再现

游戏设计师曾经找过很多著名的赛车手做咨询。(例如2012年重返F1的冰人基米·莱科宁Raikonnen，还有传奇赛车手刘易斯·汉密尔顿Hamilton等)由于获得众多专业人士的支持，游戏成功地打造出了一个仿真的赛车平台，让玩家在其中获得身临其境的体验。

游戏的比赛场地都是依照真实模型和图纸仔细临摹，再精心雕琢出一模一样的复制品。包括最近加入的新赛道也被真实还原。当然赛道只是游戏追求真实性的一个方面。它的赛车移植也做得相当不错。不同车队的最新赛车都能在游戏中找到对应。高玩一定急不可耐地想要定制赛车，使用最合适的轮胎，引优化擎，选择燃料。

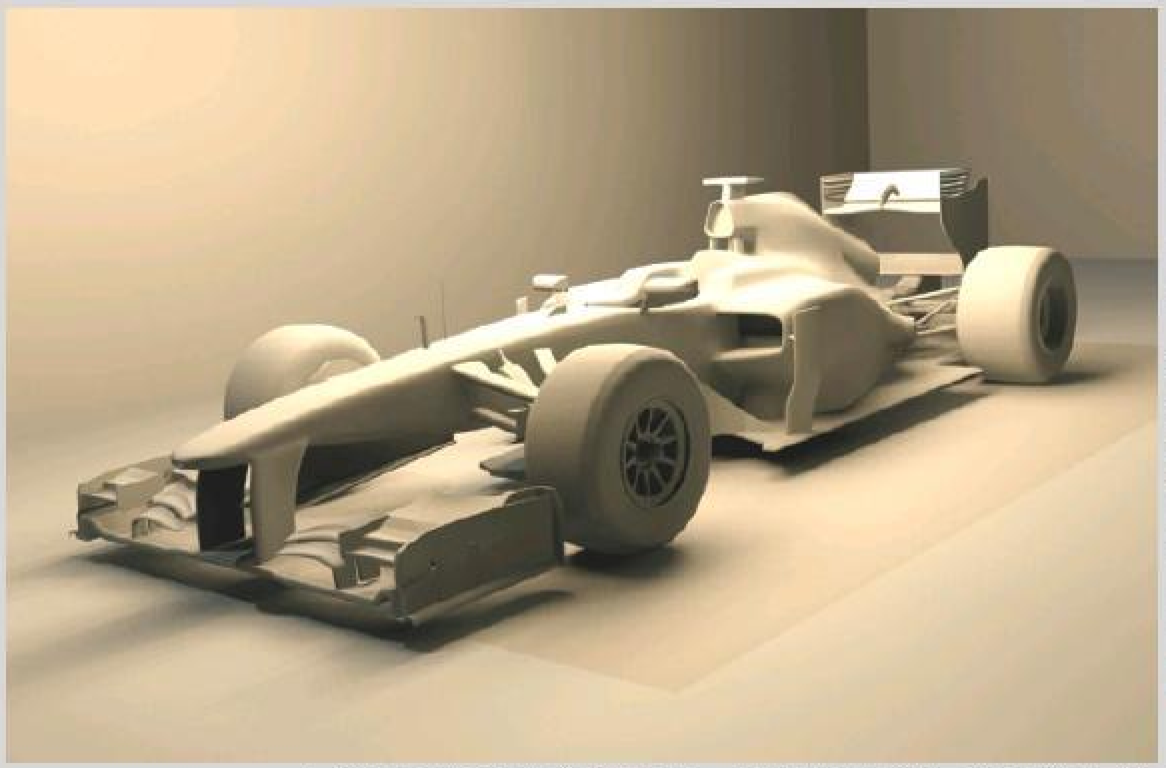
新手玩家则可以慢慢学。如果你真的搞明白了这些配置的区别。以后看F1比赛转播也可以吐槽解说了。







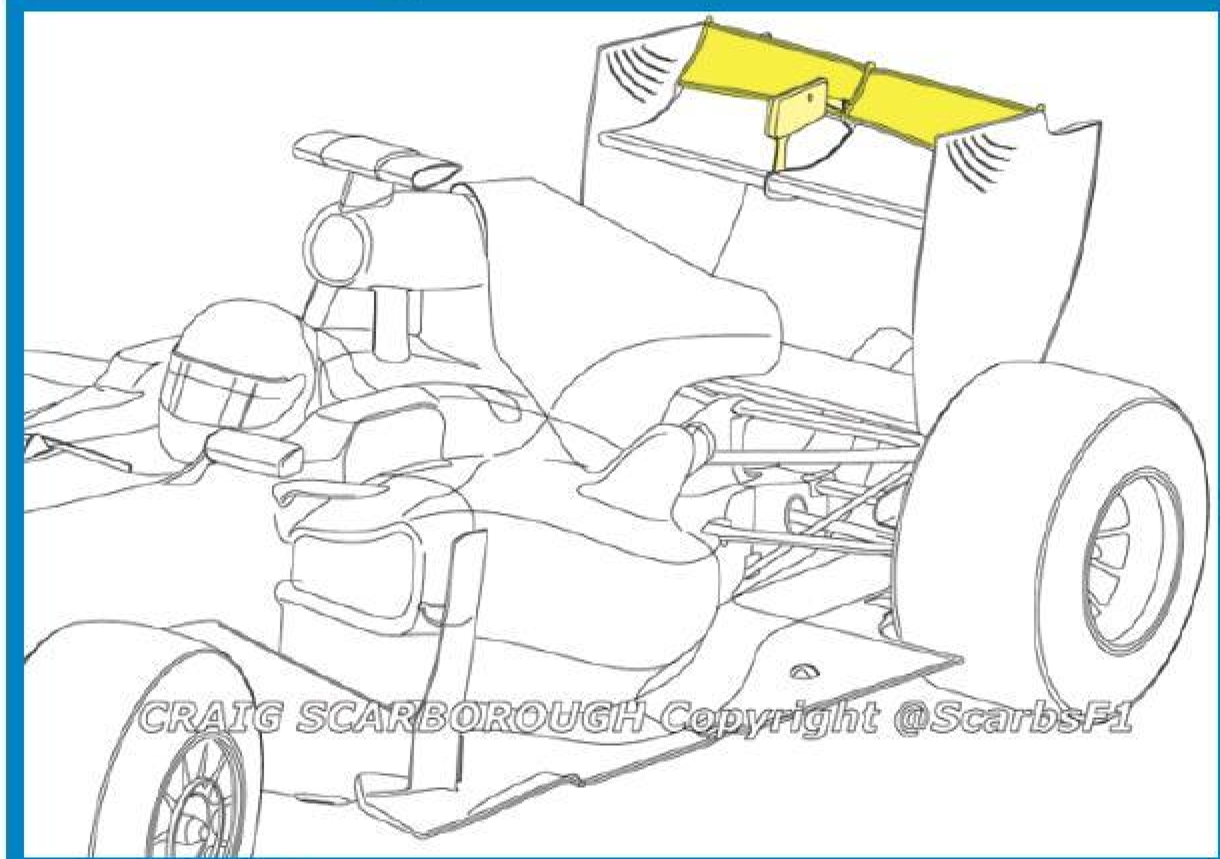
大家熟悉的上海嘉定的F1赛道，也被完全复制到了游戏中





F1的赛车都是良种极品，胜负的很多因素在你还没上赛道之前就已经定下了，游戏公司在还原这一点上做得很好

电攻百科





DRS系统

即Drag Reduction System。它由车手调节开闭。每场比赛都会有一两段长直道供车手开启DRS（雨天或湿地除外）。该系统在F1赛车尾翼上，通过打开或关闭尾翼上的一块扰流板来改变赛车尾翼上受的下压力。当DRS开启时，大部分气流从尾翼的开孔流出，因而下压力减小，同时也减小空气阻力，从而达到增加赛车直线速度的目的。当赛车入弯，需要大抓地力时，车手关闭DRS,车尾下压力增大，使得赛车安全过弯。

KERS系统

动能回收系统(Kinetic Energy Recovery Systems)的英文缩写。其基础原理是：通过技术手段将车身制动能量存储起来，并在赛车加速过程中将其作为辅助动力释放利用。KERS系统将会影响刹车的感觉，但是却可以带来出弯时更高的加速能力。它也是一种节约能源的绿色设计，体现了F1这种高科技体育项目的节操。

提供阶梯玩法

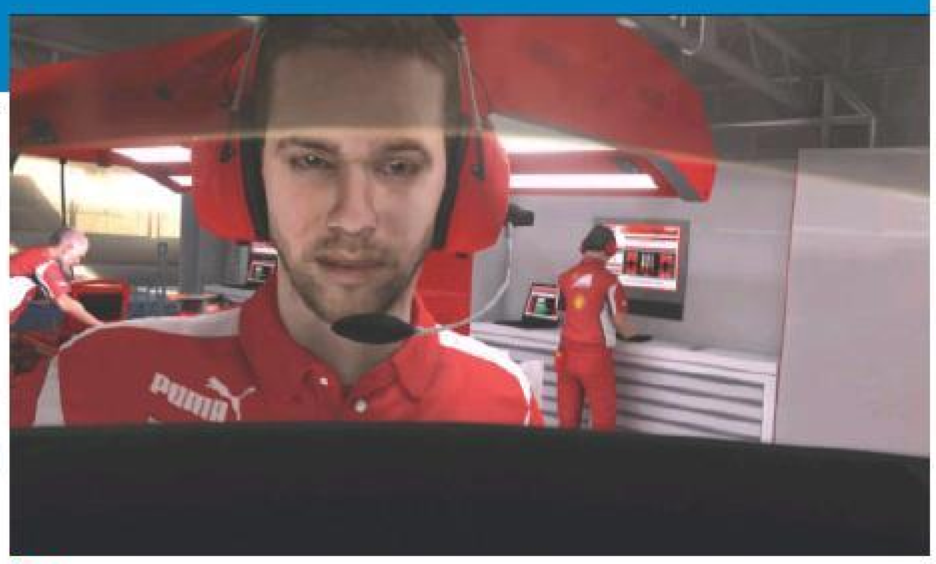
游戏的难度设置易于上手，难于精通。很少有赛车游戏能像F1这样，想要取得单圈成绩提高1秒的进步，就必须付出巨大的努力。想要获得好成绩，正确地操控赛车是第一步。

游戏初期有教程指导。教你把两只手摆在什么位置，如何加速，如何过弯，如何使用闪回功能挽回失误，如何使用各种高科技辅助功能。除了一小段实际操作教程，还会有配套的视频动画来给不熟悉这项运动的玩家了解游戏规则的机会。

根据你自己的天赋，完成所有的教程大概需要40分钟到一小时。这些时间成本对后期的游戏流畅很有帮助。即使你是F1 2011的老玩家，也可以熟悉下FIA对游戏进行的微调。在训练中学会的任何一点点技巧以后都会用到。特别是在逼近速度极限的几秒，每一个入弯速度，每一次赛车功能的运用时机都非常关键。



坐在F1的驾驶舱里，会不会兴奋起来？



教程玩起来有角色养成的感觉



闪回功能让你微调纠正自己的失误。这种机制就像是在赛道比赛中的快速保存读取

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

低难度中，赛道会提示有最优的路径，假如人弯速度过快，路径会变黄变红警示。它类似于现实中的假想比赛线路，车手如果沿着这条线路行驶，圈速将最快。由于在这条路线堆积着厚厚的橡胶，所以通常也是抓地力最好的线路



休闲玩家在试炼场可以花上很多时间随便玩玩。这种打法就像是街机上的赛车一样，短暂刺激。

冠军模式则是给你挑战6个世界上名头响当当的职业车手。这种模式无疑是最吸引粉丝前来挑战的。它要比漫长的职业模式或者快速比赛更有成就感。你将会向着世界冠军留下的同场地最短时间的世界纪录冲刺，看看自己与史上最快的车手之间的差距吧。



在电脑上挑战冠军并不是不可能的任务

赛季模式可以让你用一个周末的时间就大致完成一个赛车手出人头地的事业。这个比赛模式比传统模式短小，但是保留了那种赛季的挑战感觉，等于是做成了一装丰功伟业。



不同喜好的玩家，可以自定义驾驶操作的细节



玩家在比赛中要时刻注意各种信息提示，包括信号旗在内，时刻准备随机应变



收集解锁板块是给爱好者们延长游戏时间的小甜品



计时赛还可以让你和曾经的自己、可见的自己比赛超有成就感

生涯模式专为有雄心壮志的玩家准备。玩家扮演一个崭露头角的新青年车手。你会收到来自经纪人和队友的建议。他们会根据你在比赛中的表现，帮你分析自己的驾驶技术。这种紧张的感觉，这种队友对你的期待，都能让你更有决心要去获得比赛的冠军。长期的生涯挑战是一段赛车手成长的传奇故事。一开始在小车队里打拼，用自己的成绩获得工业巨头或者豪门赛队的关注，最终登上全球冠军的宝座。在游戏里完成现实中不可能的梦想。

Formula 1

▷编：小i　▷美：grass



综合评分	8.2
画　面	8.5
音　乐	8
剧　情	8.5
操作性	7
游戏性	9

推荐人群

原著爱好者，喜欢冒险、解谜类游戏

综合评价

《勇敢传说》是PIXAR官方出品的根据PIXAR动画改编的同名单机游戏。集跑酷、冒险、动作及解谜于一体。玩家在游戏中扮演主人公梅莉达公主，为了解除把母亲及弟弟们变成熊的咒语，接受女巫的帮助在丛林中进行冒险。汉化版中的动画桥段里仍能听到精彩的原声配音。

勇敢传说

勇气无敌，色盲禁入

另一版本的电影

作为动画电影的配套游戏，游戏《勇敢传说》保留了皮克斯公司一贯的完美主义，画面的细节处理得很完美，配音也采用了电影的原声。作为第一人称的游戏，主人公梅莉达很多时候都会发出“噢！真糟糕！”、“耶！太棒了！”、喝完药水后“感觉好多了”之类的感叹词，充分地表达了其心理状态，让游戏的感觉更真实。

而串起游戏情节推动的过场动画，每段都很详细地交代了故事背景。就算没看过电影的人，在观赏了第一段动画后，也能详细地了解到故事内容。同时，游戏中提供的“简单”难度模式大大降低了战斗难度，综合来说，游戏《勇敢传说》更像是另一版本的电影。

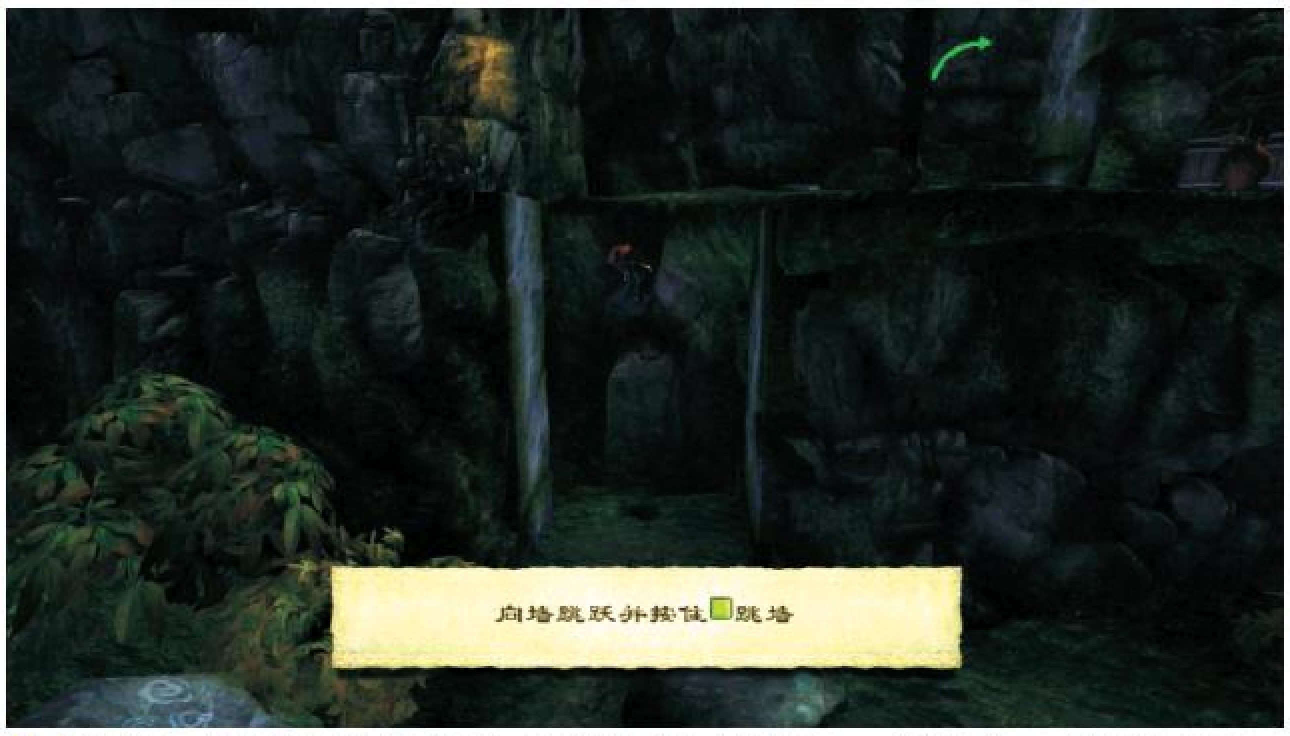






跑酷 + 动作 + 解谜

《勇敢传说》的地图是单线条式前进的，虽然没有小地图，但不用担心会迷路。整个游戏大多数地图都是丛林，以及个别的地宫，朝着大路走准没错，故事会自动推进。没有隐藏关卡，只要细心点就不会错过山洞里的宝箱。因此锁定视角下的方向键加跳跃的感觉和一般的跑酷游戏没什么两样。



爬墙时，同时长按空格键与方向键（A或D其中一个即可），梅莉达就会自动一左一右地跳跃爬墙。而一般地远程跳跃，如过河、跳木桩等，如果掉到河里或掉下悬崖，会损失大量生命

作为一款大型游戏，战斗是必不可少的。《勇敢传说》中，怪物的出现基本是有预兆的，例如任务点、宝箱存放地等，但频率并不算高，一路上还是以砍花草清扫丛林美化环境为主。

随着故事情节的推进，与主人公相关的人物（如皇后、小精灵等）也会面临需要战斗的情况。当他们进入战斗时，画面会自动切换到该人物为第一人视角，你也能使用他们的技能。所有人物的操作，使用的键都只是同样的那几个，不过游戏里的提示给的很充分，每次战斗时都会重复提醒，玩家也可以在设置中查看每个人物的键盘使用方式。



变成熊的皇后战斗ing

《勇敢传说》里的商店不是随处都有的。一般来说，打大BOSS的地方都会有个石柱，打完BOSS后石柱四周会开出花丛，然后即可使用商店。鉴于此游戏“不走回头路”的模式设定，除了不要错过扫荡一路上的花草存钱外，每一次的商店都要尽力合理利用。错过这个村，下个店又要等很久。

商店里主要购买的是技能，不是传统印象中的武器装备。梅莉达的武器一共只有两个：剑+弓箭（双剑/箭在手，天下我有）全都是路上的箱子里捡来的，武器的升级与衣服等都是商店里买不到的。





可爱的“小熊”弟弟们

既然是冒险游戏，自然少不了用脑子了。《勇敢传说》中加入的解谜游戏有的是主人公亲自完成，也有的是通过别的人物的视角进行。这些解谜游戏的难度都不大，比梅莉达爬墙来得容易多了，纯粹是增添了游戏的趣味性。也弥补了其“跑酷游戏”性质的不足。



进入战斗页面后，会自动跳出人物血量（左上角）、符咒技能（左下角），符咒对于特定属性的怪物有着强大的效用

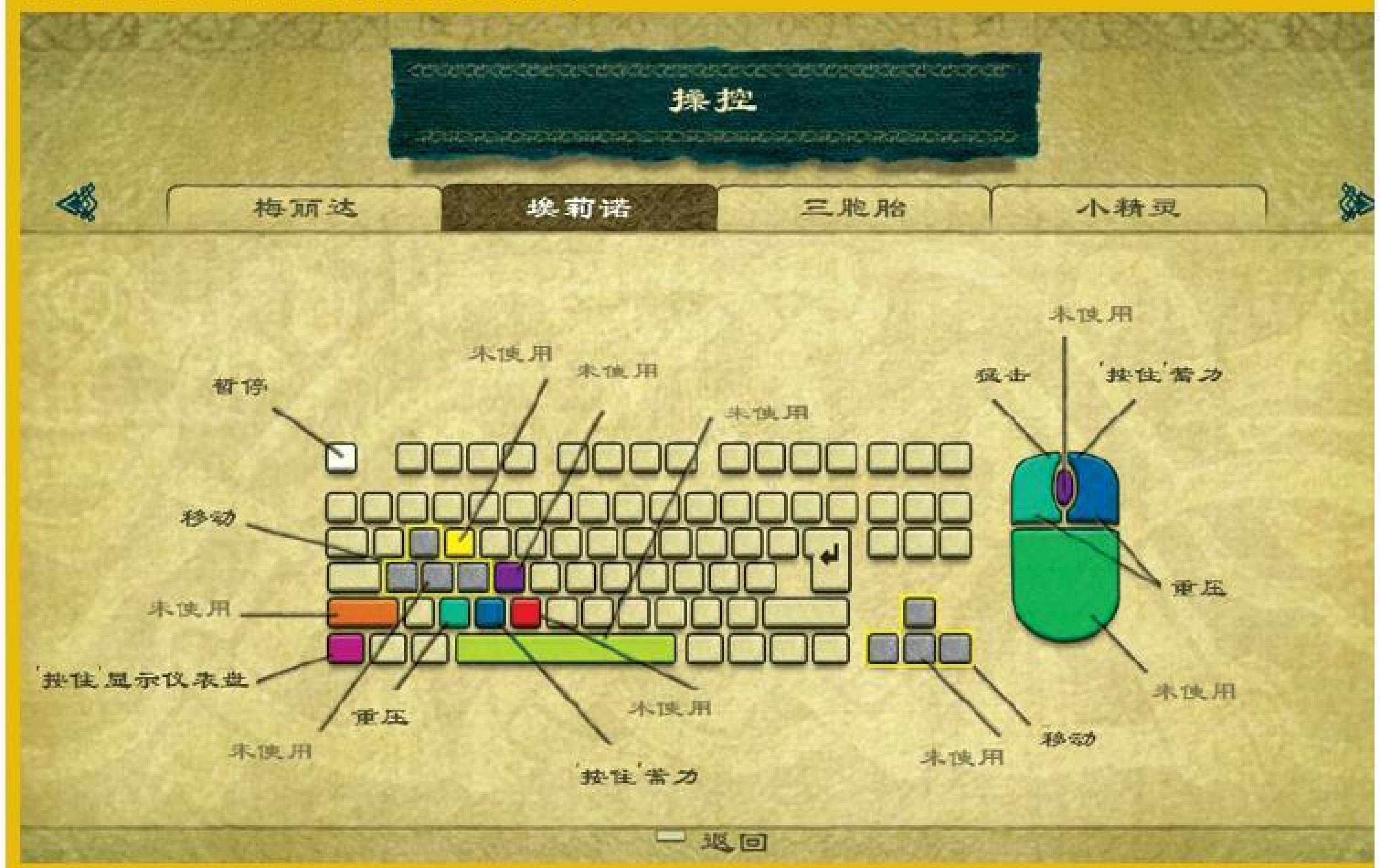


商店限定，走过路过不要错过

操作：难度不大，色盲禁入

该游戏虽然是3D的，但却无法自由转换视角，而是根据主人公跑到的位置自动转换视野角度。因此，仅限于“WASD”键的四维方向操作显然也变得难度很大。镜头切换时不及时调整好方向会有落入河里的风险。

作为一款单机游戏，复杂的键盘操作早已习以为常。作为一款动画片改编的游戏，《勇敢传说》考虑到了不擅长游戏的人群需求，在每个关键及非关键节点（如开箱、射箭等）的操作提示都给得很充分。残念的是，《勇敢传说》采用了颜色来代替键盘上的字母。换言之，你无需记住每个键是做什么用的，但必须背出每个键的颜色。要背出这么多颜色实属不易。建议各位前期先拿张纸记录下来，然后边对照按键边游戏。



难道皮克斯的游戏口号是“电影游戏，拒绝色盲”？

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

综合评分	7
画　面	7
音　效	7.5
剧　情	6
操　作	8
游戏性	6.5

推荐人群

中国国防军迷爱好者及军事射击游戏玩家

综合评价

游戏的各方面系统基本上都来自于模仿，模仿国外同类型大作。虽说，在许多方面仍可以看出开发者的努力，但在很多场景和要素上真实性的欠缺，绝对不是因为不用心造成的，而是游戏开发商对于现代军事方面的知识掌握太过欠缺，因为急于求成而缺乏底蕴。

编：Samtown　美：grass



在模仿中寻求突破

虽说此前大家对于这款中国首款国产真实战争FPS游戏及解放军训练专用游戏充满各种期待，但是当游戏正式亮相之后，我还是做了很充足的心理准备，眼前不断的闪现出诸如《现代战争3》《荣誉勋章3》《战地3》等等国外大作。但是，当我进入游戏半小时后，我就立即庆幸还好准备充分……不过，在当下的国内游戏环境，能研制出这么一款游戏，已具有划时代的意义。而最近新出的游戏增强版已能让我们相信相关改进版会在接下来陆续推出，届时游戏的模拟训练水平将会有进一步的提升。

粗糙且不切实际 开场动画有待提升

好游戏必须有一个好开场动画，经典游戏开场动画一直用来作为“游戏电影”欣赏。我对《光荣使命》的开场动画实在不敢恭维，可以说让我非常失望。我相信设计者是想让我们感受到浩浩荡荡驶来的舰队的气魄以及强大的火力。但是这画面让我感觉回到了红警时代（95红警），材质渲染、背景选择、镜头感的运用，可以说这个设计者还是比较外行。虽然说开场动画并不是游戏的精髓，但是好的开场动画会让我觉得这个游戏值不值得玩，值不值得玩透彻一点。游戏中有两个镜头明显出错：双联76毫米舰炮射击、垂发齐射。可国产76毫米舰炮只有单管，而国产垂直发射系统只是防空武器，而且根本不可能有像游戏开场动画中那样的垂直发射速度，即便是美国宙斯盾舰的MK41也是如此。这些是开场动画除了画质之外的硬伤。我可以理解为设计者想让我们感觉到解放军火力凶猛，但的确还是要考虑现实装备的使用情况。希望巨人公司的工作人员重视开场动画，这样能将人的兴趣一下就立即引入。不要为了追求一点放弃两点、三点。不想因为这个不伦不类的开场破坏了我对整个游戏的憧憬和期待。



第一关中登陆艇内只装了相当于步兵班规模的战斗人员



片头场景设定上让人匪夷所思

引擎“高性低能” 细节纹理和流畅度均有瑕疵

需要说的是《光荣使命》在游戏建模的外观和光影的处理上还是很不错，这里看得出虚幻3（Unreal Engine 3）引擎的功底。但是在3D细节纹理上的制作，国内开发者就欠缺多了。我发现开发者可能把所有的功力都用在了游戏人物和单兵装备的制作上了，结果轮到做场景设定的时候就精尽人亡了……比如风吹草动水长流这种我们就不说了，但是这建筑物的材料质感怎么看怎么像塑料玩具。而用来做铺垫的场景道具也很少能与战斗互动起来，汽车打不坏，玻璃打不碎这种情况比比皆是，感觉就是在一张贴图上玩游戏



这个夜视仪的颜色让我想到了CS



这个笔记本怎么看怎么像抗美援朝时期的啊！（就连CS还能打爆一只鸡什么的呢）游戏在低分辨率（1024）的情况下整体运行时还是很流畅的，可一旦调到高画质（1920）后，一旦有爆炸和震动。画面就会掉帧，我想这个应该不是我玩《战地3》都很流畅的显卡所造成的吧，希望将来有优化版本出现。

剧情缺乏常识 夺岛等同诺曼底登陆？

剧情这里就没有什么好多说的了，游戏全流程通病——模仿。而且模仿的是国外游戏里的二战，比如使用火箭筒打一发火箭弹摧毁一辆坦克，又比如组织人海冲锋。但同时玩家这里就永远只有这么几个人？使命召唤系列的影子太多。就拿第一关来说吧——夺岛登陆，很应景“钓鱼岛”，让人无比激动兴奋，但过场动画之后就傻眼了，21世纪的登陆场不是那么没有技术水平的。让步兵硬生生的开辟登陆场和滩头阵地？让步兵拿35毫米榴弹发射器去硬打碉堡却没有重装备或者来自海上舰艇的火力支援？更诡异的是本关游戏里所设定的角色是一名狙击手，却为什么还和一般的士兵去攻坚。这种游戏设定是对游戏角色的一种混淆和误导。总之，整个海滩上的场景让我想起十年前玩《荣誉勋章》里的诺曼底登陆，但现代战争条件下的登陆作战和二战时期怎么能完全一样呢？游戏在真实和娱乐方面的逻辑性有很大问题。要知道，国外同类型的游戏早已不是CS打打枪那么简单的设定了……



游戏里受伤后画面会变黑白



碉堡里上演抢滩登陆战



和诺曼底类似的海滩登陆



97式霰弹枪还是很好用的



我军战地指挥中心

国产枪械大亮眼 武器系统自主研发

《光荣使命》的操作和《使命召唤》系列没有区别，但是我觉得这个模仿是有意义的。因为FPS的键鼠操控基本上已经很完美，国际上绝大多数FPS游戏都在沿用这样的操控。而《光荣使命》在枪械的设定方面较为切合目前解放军装备的实际情况，都是解放军现役装备，细节方面处理得很不错。游戏中的枪械设定完全是基于解放军的现有主力装备，其中包括95式枪族、92式手枪、97式霰弹枪、85式狙击枪等大家耳熟能详的新旧装备。尤其是解放军大部分指战员使用的武器都是机械瞄准器，这点做得很到位，没有刻意去模仿国外枪支，是游戏的最大亮点。武器的建模也很不错，大小比例没有什么偏差。枪械的金属部件的光泽度也比较写实，看样子开发者在南京军区里玩枪是玩到位了。



双狙击手隐秘关不是COD4里的经典剧情么



这关城市遭遇战完全模仿《使命召唤6》

在这里要指出的是，游戏中枪械在开火后后坐力普遍偏小，这样会让玩家对武器的真实操作有错觉，当然在部队的训练中也就失去了其逼真的效果。真正的射击没有那么容易，在没有使用觇孔式瞄准器时应该是抵腰姿势，但这个姿势在游戏中也能打出不错的效果，这就让射击难度出现了明显的降低，因为这并不是之前针对广大游戏迷和网友的CS游戏，《光荣使命》是有明显的训练针对目的的（军用版也未对此项有所改进）。



这关坦克战愣没看出来我军坦克的型号

编：小i
美：洛洛猫



僵尸也疯狂

说到“僵尸”的话，你想到了什么？啊哈！你的脑中也浮现出那片草地，以及向日葵了吗？要说小i对那些僵尸的印象的话……嗯，果然还是那首游戏原声《Zombie on Your Lawn》啊！你也喜欢这首歌吗？那么，就请带上耳机，带着歌曲给你带来的这份轻松愉快的心情，随小i一起看看僵尸们除了滚草坪外还有些什么能耐吧！



僵尸也疯狂

史上最可怜滴小僵尸



容量 22.7MB 价格 免费

类别 跑酷游戏

平台 iphone ipad（ios4.3以上）



这也许是世上最可爱的僵尸了！一改僵尸等于“强攻击性”的印象，作为地球上最后一只僵尸，为了躲避人类的攻击，它不得不四处乱窜。超简单的操作，左、右、跳跃，仅3个控制键，一玩即会!简单的操作，多种推进器，让你充分体验速度与激情！得到推进器你将所向无敌，粉碎一切阻挡你前进步伐的障碍物吧！

僵尸逆袭

受死吧！人类！



容量 127MB 价格 ￥6.00

类别 策略、动作游戏

平台 iphone ipad（ios5.0以上）

Lonely Few公司出品的另类游戏，在一般游戏中僵尸们永远是被虐待的对象。现在僵尸们起义了!可恶的人类们!受死吧!

玩家要操作这一群群的僵尸去攻略人类的安全区把他们全部变成僵尸，有些人类会逃跑，另一些会反抗。受到攻击的人类会感染僵尸病毒从而变异加入僵尸的队伍中，一起围攻剩下的人类。

超有意思的一款小游戏，可惜从上而下的固定视角下，看不见人类惊慌落魄的表情。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



喵喵迷宫：僵尸游戏

喵喵＝僵尸？



容量 13.5MB 价格 免费

类别 迷宫游戏

平台 iphone ipad（ios4.1以上）



谁说僵尸一定得是骷髅的？可爱的僵尸喵星人在迷宫里迷路了，善良的老奶奶要带着他们去回到僵尸喵妈妈的怀抱中，你要扮演的就是那个善良的僵尸老奶奶，通过划线来走路，一路携带僵尸小喵咪们，在规定的时间内找到出口让它们回到僵尸猫妈妈的怀抱中。每次你玩时，会随机生成一个迷宫，所以你永远不会玩两次同样的迷宫。





幽灵狙击手

“僵尸”危机



容量 13.5MB 价格 免费

类别 射击类游戏

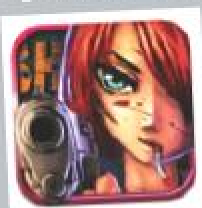
平台 iphone ipad（ios4.0以上）

《幽灵狙击手》是一款生化系列的射击游戏。你要做的就是朝僵尸射击而拯救无辜的平民。游戏声音效果很动感，游戏的控制很生动、逼真，让你有很真实的射击感觉。当被爆头的僵尸们血洒屏幕的时候，重口味的你又怎么可以错过呢？



射杀僵尸

不停地射！射！射！



容量 48.9MB 价格 免费

类别 射击类游戏

平台 iphone ipad（ios3.0以上）

《射杀僵尸》是一款横版动作游戏，整款游戏洋溢着一股浓郁的欧美风格。初始3个角色任你选择，每个角色有它自己的独特技能。拥有30多种枪支任你选择，每一类别枪支拥有它自己独特的属性。多种属性类型的配件由你随意搭配到喜欢的枪支上，不仅属性可以提升，外形也能改变。可以对自己喜欢的武器4个属性任意升级。





僵尸日逃生模拟器

逃命也是要动脑子的



容量 11.8MB 价格 免费

类别 射击类游戏

平台 iphone ipad（ios4.3以上）



由动画导演兼制作人Ed Anderson设计开发，DC Comics漫画家Matt Haley提供插画的僵尸之日生存模拟器是一款挑战你能力的冒险游戏。在游戏中，玩家将在人口密集的城郊从零开始，展开在这遍地僵尸的世界中的历险。玩家在一个接一个的场景中做出的选择可能会让其逃出生天，也可能会让自己不幸地变成僵尸大军中的一员。游戏引擎会对玩家做出的每一个选择做出记录和追踪，并同时对其生存几率进行计算。挑战完成以后，玩家会收详细的成绩，让自己了解自己的表现并得到游戏提供的生存建议。本游戏再玩性高，由引擎随机生成的不同场景让玩家的每一次历险都有不同的经历。

僵尸餐厅

僵尸大厨



容量 102MB 价格 免费

类别 模拟经营类游戏

平台 iphone ipad（ios3.1以上）



偶尔，僵尸也会想要一份“正当”的工作，比如开家餐厅做个大厨？

虽然本作几乎就是开心餐厅的翻版，不过餐厅类的僵尸也算是首创，于是乎~当僵尸开起了餐厅，那么食物自然不再是香喷喷的可爱美食，而是充满腐烂断手眼珠骨头的诡异料理。当然，前提是顾客（也是僵尸？！）喜欢。顺便一提，想在僵尸餐厅里用餐，可不是那么轻松的事，小心付出被感染为僵尸成为免费劳动力的代价！（小i：什么？这竟然是家黑店？！）

僵尸来了之保护农场

小鸡快跑！



容量 66MB 价格 免费

类别 策略、动作游戏

平台 iphone ipad（ios3.1以上）



Farmkill一款画面精致的3D射击游戏，融合了模拟经营的元素。每当夜晚的时候就有大波僵尸来侵袭你的农场，你要在白天准备好枪支弹药以及防卫建筑，晚上保护好农场里的动植物。

游戏很讲究策略，想保护农场？可没那么容易！



僵尸黑白棋

棋盘上的僵尸



容量 7.2MB 价格 免费

类别 黑白棋游戏

平台 iphone ipad（ios4.0以上）



借用僵尸的头像代替经典的黑白棋游戏中的棋子，人类与僵尸的斗争就这样延续到了棋盘上。玩法很传统，将敌对的棋子——不对，是敌对的“僵尸”——围起来，将它们吃掉即可，等棋盘铺满时，清点僵尸及人类的人头，数量多的一方即胜。

九英雄：僵尸入侵

来自动物园的华丽出击！



容量 71.9MB 价格 免费

类别 策略类游戏

平台 iphone ipad（ios4.1以上）



有个邪恶的博士，将带有僵尸病毒的药水注入人类体内，把越来越多的人变成了僵尸。为了阻止他毁灭最后一对新生儿的计划，另一个善良的博士将充满强大能量的药水注入动物体内，期冀他们来拯救人类。

这是款比较有新意的塔防游戏。画面中有四条战道，僵尸们像《植物大战僵尸》中的僵尸一样从画面右侧的古墓里爬出，向画面左侧动物们的基地行进。你所要做的就是搜集能量，购买各种动物英雄，让他们在不同的战道上迎击扑面而来的僵尸们。游戏的胜利条件是毁坏僵尸们的基地——坟墓。当然，如果你的基地先被摧毁，游戏就失败了。

顾名思义，游戏内共有9个英雄，各有各的技能，你还能配备辅助技能。另外还有强大的超级英雄助阵。虽然画风可爱，但是游戏难度可不低噢！

游戏采用僵尸造型并配合恐怖的音效，让经典的游戏披上了重口味的外衣。

奥莉和僵尸塔

把僵尸踢下楼去！



容量 84.9MB 价格 免费

类别 爬楼游戏

平台 iphone ipad（ios5.1以上）



游戏采用的是滑动屏幕的操控方式。我们的冲天牛角小奥莉会随着手指滑动的方向移动，点按屏幕时可把那些拿着箱子像在乞讨样的僵尸，还有拄着拐杖的僵尸爷爷一脚踢飞，也可以用来踢飞一些拦在路上的僵尸。在对应位置向上向下滑动时可攀爬/乘电梯或者落到下一层。有些时候还需要躲在房间中等待僵尸过来后再解决它们。

游戏的玩法挺有创意，不过显然难度偏高了。

僵尸高速公路

暴走！血染攻速公路！



容量 36.2MB　价格 ￥6.00

类别　跑酷类游戏

平台　iphone ipad（ios3.1以上）



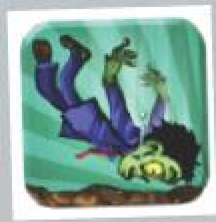
为啥路边都是凶狠的僵尸？难道“又”次世界末日了吗？总之，僵尸再次来袭了！世界再次被僵尸所包围！

在美国西部某荒地的高速公路上，一辆汽车正载着一些幸存的人们正在逃亡。不过在公路上将会有许多游荡的僵尸等着这些逃亡者……僵尸无处不在，即使是无人的高速公路上也会有，这款《僵尸高速公路》就验证了这个事实。

这里的僵尸会在车子经过时跳到你的车窗上，除了开枪击落外，更主要的，还是依靠路边的障碍物把它们“挤”走。这是个纯技术活，小心一不注意就把自己车子给撞翻了！嘛，小i还是觉得直接开车从僵尸身上碾过去比较直接。

抛僵尸

最悲剧的僵尸



容量 19.5MB　价格 免费

类别　消除类游戏

平台　iphone ipad（ios4.3以上）

通过抛僵尸来发泄你的压力!压力重重的一天后，你把僵尸扔到场景里不同的事物上来松口气吧!这是一款简易好玩的游戏!你只要把僵尸准确地抛出去把它们完全撕碎就可以了!僵尸受伤越重，你得分就更多。抛僵尸里9个恐怖场景里运用物理布偶效果，僵尸们如此逼真的动作会让你吃惊。

还有什么比沦为发泄工具的僵尸更悲剧的呢？





僵尸嘉年华

Let's Party！



容量 47.4MB　价格 免费

类别　模拟经营类游戏

平台　iphone ipad（ios4.2以上）

从前，有一个被誉为“僵尸天堂”的地方，那里生活着很多快乐的小僵尸。它们唯一想做的，就是在人类经过的时候，突然跑出来吓他们一跳！现在，这座“天堂”迎来了新主人——你。在街角处人类常经过的区域布局各类不同的小僵尸，给途径的行人们一个“大惊喜”吧！

游戏里的僵尸非但不面目可憎，反而长得超级有爱。其实他们没有恶意，只是想与你一同办一个属于他们自己的“僵尸嘉年华”。点击布置在路边的僵尸，它们就会做出让人吓一跳的行为来。当看到路人那惊悚的表情时，反让人觉得僵尸们更可爱了！



植物大战僵尸中国版

最昂贵的僵尸



容量 68.0MB　价格 ￥45.00

类别　植物大战僵尸

平台　iphone ipad（ios4.3以上）



其实小i原本想把这款游戏放在最前面的，不过考虑到其不菲的售价，深怕吓坏了各位同学，还是决定让它做压轴。

在本作《中国版》中，菜单页面上多了个“中国馆”选项，这不禁让人联想到了两年前的世博会。进入“中国馆”后，就会见到头顶官帽头贴咒符留着辫子，一身清朝官员造型的僵尸们越过长城成群向你涌来……等一下！为什么是清朝的呢？难道那些清朝腐尸复活后穿越了？……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



容量 26.9 MB 价格 免费

类别 捕鱼类游戏

8分

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上），安卓

前言

湛蓝的海景映衬着秋日的缤纷，炫目的鱼群游曳着深海的热情，全民捕鱼狂潮欢乐正在进行。经过了制作团队为期数月的悉心准备，众多玩家激情试玩并反馈宝贵意见，保留了经典丰富的捕鱼环节，融入了全新的游戏元素。由北京触控科技倾情打造的《捕鱼达人2》欢乐登场。画面全面升级，海底世界五彩缤纷。欢乐卡牌，捕鱼过程中随机触发逗趣小游戏。十种武器任选，多重倍率随意调整。《捕鱼达人2》伴着徐徐海风，奉上今秋不容错过的休闲盛宴！



《捕鱼达人2》iPhone版下载地址：http://itunes.apple.com/cn/app/id520086631
《捕鱼达人2》iPad版下载地址：http://itunes.apple.com/cn/app/id520089589
《捕鱼达人2》官方网站：http://fishingjoygame.com/2/index.html
《捕鱼达人2》官方论坛：http://bbs.punchbox.org
《捕鱼达人2》官方微博：http://weibo.com/u/2758565493

《捕鱼达人2》欢乐登场
画面升级卡牌逗趣

三类强力武器 享受不同捕鱼体验



《捕鱼达人2》的基础玩法与掀起全民捕鱼狂潮的《捕鱼达人》有异曲同工之妙。选择最华丽的大炮，瞄准目标鱼群，触碰屏幕即可发射炮弹，命中鱼儿金币便滚滚而来。渔友对付深海鱼的武器已经从渔网晋级到了热武器。《捕鱼达人2》拥有三类十种各具特色的武器，机枪的发射频率最高，散弹注重的是面积攻击，而激光炮就像利剑一样能够直接击穿鱼儿。



全新卡牌玩法 随机触发欢乐小游戏



《捕鱼达人2》全新的卡牌玩法，充满挑战欢乐无限。卡牌游戏会在捕鱼的过程中随机触发，并存储在屏幕左下角等待激活。激活后，火山卡牌能开启火山爆发，秒杀全屏鱼儿；幸运贝壳卡牌让玩家有机会逐层抽奖，获得丰厚奖励，假如不幸选中“河蟹”，将面临抽奖结束；河豚炮卡牌使用后会在屏幕上回旋弹射，凡是被河豚炮撞击的鱼将尽数化成金币，进入玩家囊中。

超级武器霸气外露 震撼一击华丽秒杀

广大渔友最爱的超级武器在《捕鱼达人2》中更是霸气外露，强大无比。当右下角的能量槽集满后，便可发射超级炮弹。这一发足以秒杀一切的强力炮弹，能让玩家赚的盆满钵溢。对于老玩家来说，对于如何掌握提前量，捕捉更多鱼儿已经驾轻就熟了。

自由调整倍率 组合多种捕鱼策略

倍率的加入，是《捕鱼达人2》区别于传统捕鱼游戏的新元素。随着玩家等级的提高，不但会有新武器作为奖励，还有更高级的倍率随之解锁。阿基米德曾说：“给我一个支点，我能撬起地球。”《捕鱼达人2》的倍率可以给你感受快乐的支点，毫不犹豫地一掷千金。最高100倍的自由倍率调整，刺激你的心跳。当使用100倍的炮弹捕捉到最大分值的鲨鱼，即可瞬间进账过万，劲爽快感充盈心间。



《捕鱼达人2》完美支持NewiPad高清视网膜屏幕，五彩斑斓的海底世界，鱼儿的游动逼真自然，武器效果更加华丽，带你身临其境享受捕鱼的乐趣。赶快下载《捕鱼达人2》，与全球一亿玩家一起捕捉“快乐”！

横版ARPG手游《聊斋》带来独特战斗体验

容量 30.0 MB 价格 免费

类别 ARPG、冒险类游戏

8分

平台 android，iphone，ipad，iOS 4.3 或以上

玩这款游戏《聊斋》给人的第一感觉就是惊心动魄。此游戏的特别之处在于，以独创的“剑灵”系统取代了以往其它游戏的繁冗的装备，更有激烈独特的战斗模式让玩家畅享战斗，享受PK激情。



边跑边战斗

作为一款横版类的网络游戏，云狐的《聊斋》抛开了需要繁复操作的虚拟摇杆，人物会在进入战斗后便一直向前跑动，在途中会遇到各种的怪物，需要玩家在不需要控制方向的同时，去通过游戏中特有的远程剑气攻击、近程破杀攻击等功能打掉这些烦人的怪物，从而获取战斗中的价值。



在云狐策划精心的设计下，有的关卡会让玩家觉得轻松惬意简单通过，也有的关卡会让用户艰难通过暗暗吐槽，而这时候，考验的便是玩家操作水平了，而为了避免玩家因为多次因掉入关卡的坑中导致任务失败而灰心丧气，云狐《聊斋》在设计的时候，也合理的设计了掉入坑前可以使用飞行进行补救的措施。而那些对关卡速度有着及其偏执的用户，也可以在使用冲刺操作时体验瞬间飞翔的爽快。



和沉沉的装备，SAY No!



战斗需要神兵利器？不，在云狐《聊斋》中你只需要剑灵，玩家在藏剑阁中随时可以召唤剑灵并通灵在身上，获取高额的属性加成。当然，既然是剑之神灵，凡人不可任意为之，需为人上人方可获得，这时候，这些剑灵只会择主而事，威望越高，能获取的剑灵强度越高。每一种剑灵均会有不同的绚丽特效！每一个威望级的剑灵均会有不同的五行。金木土水火！什么更适合您？由您自己决定。大自由大跨度的实现从未有过的独特战斗感受！



没有天赋树，没有技能书，云狐《聊斋》的技能系统只有妖魂。将妖魂吸附在剑灵上，便可以在战斗中使用妖魂的专属妖魂技，让你战斗起来事半功倍。并且这些妖魂也可以自由的拆卸，换在另一个剑灵上，避免重复制作的过程和重复花费。不同的妖魂会有不同的特性，没有最强的技能，只有最好的组合，这是云狐《聊斋》技能体系的最与众不同的核心玩法。妖魂搭配剑灵，简直是无敌战斗模式。

核心用户体验



单手操作是云狐《聊斋》所提供的最核心的用户体验，这使得玩家可在任何场所都能快捷地进行游戏。这是云狐《聊斋》在设计时着重思考的方向，并在实现时修改完善了很多次的操作模式，只因为云狐只希望提供一点，那便是“简便，是给用户带来的最核心的服务。”考虑到存在左右手适应习惯不同的玩家群体，云狐《聊斋》特意设置成可以自由切换左右手适应习惯的模式。

云狐《聊斋》华丽登场，四大任务体系，上百道任务关卡，多种玩法搭配，让你在“聊斋”幻世的修真之旅不再枯燥寂寞，反而充满了各种不可知的奇遇和惊喜，你的聊斋之旅你做主，是成为纵横天下的大侠，还是成为斩妖除魔的仙人，任凭玩家自由选择。

《殖民舰遭遇战2》不如照搬CS



容量 99.1 MB 价格 免费

类别 Cs类射击游戏

6分

平台 Iphone,ipad（ios4.2）

前言

自CS风靡了欧亚大陆之后，可谓将射击类游戏推向了一个高度。各种枪头加方向键的结合体层出不穷，游戏质量也参差不齐。比如说这次介绍的这款，虽说也是款动作类射击游戏，却实在是让人不敢恭维。

粗制滥造的画面

一般来说，对游戏画面的功夫看得出制作者对游戏的态度。因为那是游戏留给玩家的第一印象，或者说是一种"表示诚意"的方式。即使游戏的其它方面让玩家觉得有不甚满意，至少在游戏画面的美观程度这点上，保持一定的水准应该也是没问题的。所以，这款叫做《Marathon2 Durandal》的游戏，能让小i使用"粗制滥造"四字来形容它的画面，的确也是一种很不容易的事。

游戏开始后，玩家会进入一个封闭的地图，在此单位区间内搜寻敌人，把他们全都干掉后就可通关。在屏幕下方处有定位仪显示玩家目前的位置，而在视线范围内的敌人也会出现在这个"雷达"上。不过整个大地图就没小地图指引了，玩家需要在前后左右不断地摸索中，寻找出路，同时提防敌人的突然袭击。



我在哪里？完全无感

其实这个游戏里的敌人并没有聪明到拥有"伏击"什么的智商，只不过当你推开一扇门后，它们可能会突然集体出现在那里对你攻击。更要命的是，当它们绕到你身后时，你不见得找得到它们。为什么找不到它们呢？这就得归功于制作者将这画面设计得如此如此地像色块。当你远离各建筑物与人时，你若还可以勉强地说服自己"那是面墙"，那么当你凑到跟前时，你就完全认不出那是什么了。建筑物尚且如此，人设就更加缺乏真实度。要知道，这可不是款"立定射击"的游戏啊！这可是款



快速消失的队友



被定义成"可与敌人近身肉搏"的游戏啊！况且游戏开始时，你还会发现自己是"有队友"的。试想，如果敌人就站在你面前，你却还在为"那是不是活着的生物"或者"TA到底是敌是友"这类的问题纠结时，不就等于缴械任砍吗？尤其当小i将跟前的敌人射地血肉模糊后，再看那堆黏在镜头前的尸体……天哪！这都是堆什么啊？



其实右边那堆是敌人啦



尸体？确定不是《生化危机》吗？

令人头疼的操作

《Marathon2 Durandal》中，玩家的攻击模式有两种，分别是武器攻击和徒手攻击，于屏幕右下方的两个左右键处切换。而这上方的两个内含十字的红色键控制的是攻击力度。也就是说，不管手里是否有武器，你都可以随时决定"开大的"。不过前提是，在敌人跑向你之前，你来得及做出判断。其实切换攻击方法之类的完全不用太在意，关键时候，能及时转身逃跑就不错了。不过坑爹的是《Marathon2 Durandal》里的移动操作并不是立体的，左下方的方向键控制只负责一个方向的移动。而在这款人机对战的游戏中，你就注定跑不过敌人，坐等敌人们像风一样地把你包围。



赶紧"GAME OVER"吧！

其实从游戏的故事背景被安排成了"外星人入侵殖民舰"这点来看，制作者还是有心想将这款游戏做出点亮点出来的。比如视野可视范围内的目标显示、两种攻击方式的选择等。可惜在一些基本的地方：美工、操作便捷性等方面的薄弱感却直接将游戏带入了垃圾的队伍中。虽然小i绝对能够感受到制作者的努力，毕竟，超越经典，实属不易。不过小i向来是个很重视口德的人，所以，小i说一句，只说一句：这样的游戏研发能力，还不如直接照搬CS！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



容量 49.3MB 价格 ¥18.00

类别 跑酷游戏

9分

平台 Ios4.0以上，安卓2.3.3以上

《雷曼：丛林探险》移动平台的完美移植



前言

雷曼系列自推出之日起至今，每一部都获得了足够的关注及好感度。在手机逐渐取代代游戏机的今天，育碧公司 终于将这一经典的作品移植到移动平台了！

完美移植，精髓都在

这部《雷曼：丛林探险》与前作采用了相同的引擎开发 ，囊括了雷曼系列游戏中广受赞誉的高品质和特点，幽 默可爱的画面，华丽的游戏场景以及精心设计的关卡没有四肢的“Rayman”、丛林中各种奇怪的植物、梦幻的 星星、还有一碰就会被弹得老高的绿色花蓬、伸着长鼻子的“秋千”、造型搞笑的巫师……。一切深入人心的 因素都在。

玩家的目标依旧是努力获得沿途的星星（Lums）。过关后的成绩清算中，只有获得一定量的星星才能得到牙齿，收集了一定数量的牙齿才能解锁吓一大关。



魔幻丛林

移动平台上的《雷曼：丛林探险》增加了许多前作PC版《雷曼·起源》里没有的设定，比如按住屏幕时雷曼就会在头顶装上小型螺旋桨在空中进行短暂地飞行，同时雷曼还学会了攀爬绳索，丛林中的带刺藤蔓一不留神就会要了雷曼的命。



移动平台版本中特有的“画廊”，收集金币可以解锁漂亮图片，加上好友，还能使用“排行榜”功能



见识过爬绳索的雷曼吗？



星星，又见星星！



一拳打倒老“女巫”

跑、跳、爬、打分步走

针对移动平台无法同时进行多个操作的特点，此次《雷曼：丛林探险》的游戏中将能打能跑能跳的雷曼的操作简化成了：跑、跳、爬、打四大关卡。

虽然每个关卡中，雷曼都会不停向前跑，但每个部分的雷曼都更有侧重性。也就是说，只有进入到第四大关的雷曼才能出拳打巫师。

安卓平台：千呼万唤始出来

与多数移植游戏只注重ios平台相比，《雷曼：丛林探险》也几乎同时推出了安卓平台的版本。无奈好事多磨， 育碧公司曾一度宣布要推迟安卓版本的发布。好在众多雷曼的忠实粉丝并无需为此此失望太久。10月7日，《雷曼：丛林探险》正式登陆了谷歌Play商店。

安卓版的《雷曼：丛林探险》支持安卓2.3.3及以上版本。

▶编：Samtown　▶美：grass



容量 560.23 MB　价格 45元

▶类别 太空角色扮演类

9分

平台 iphone，ipad，iOS 4.3 或以上

浴火银河2 超新星
越陈越香的好酒

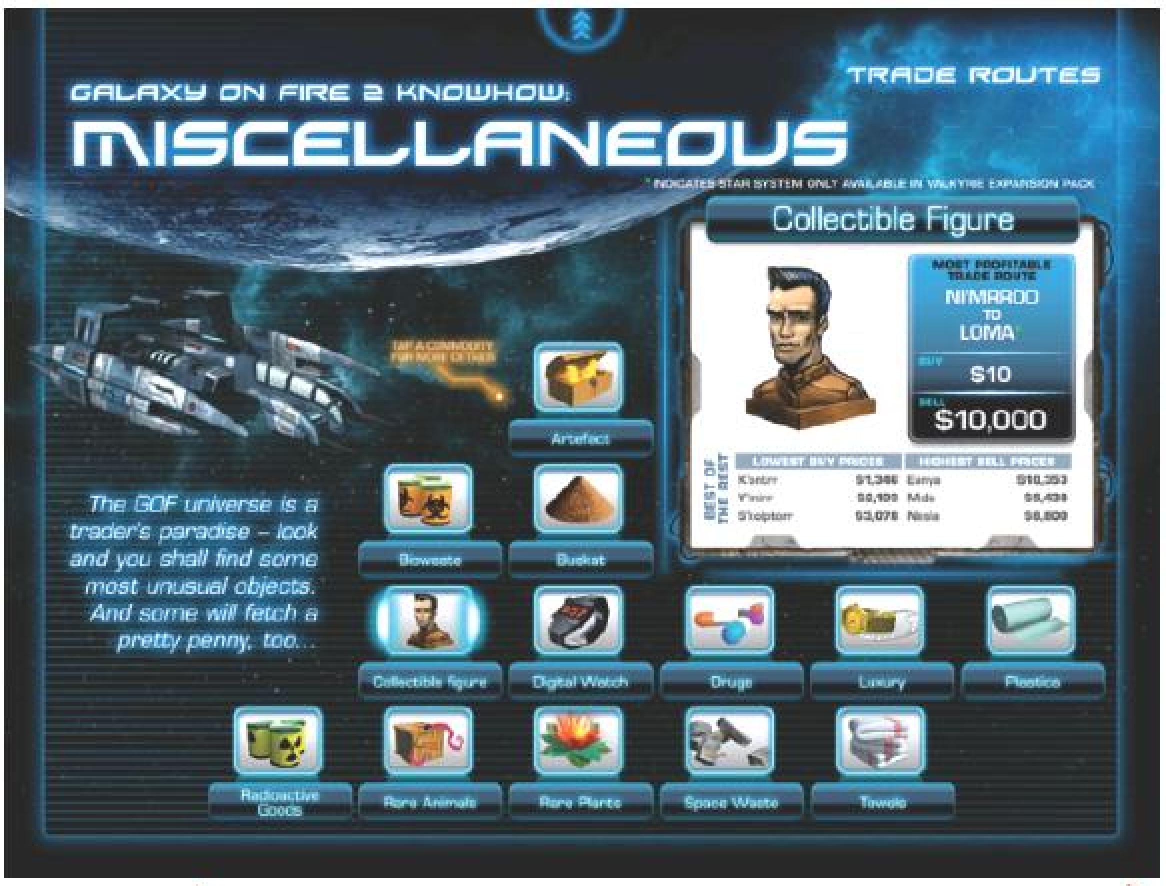
前言

同样是飞行，同样是射击，但它没有碧海蓝天作陪衬，它有的只是浩瀚的银河；它不为祖国或世界而战，它面对的是奇异的外星人、无情的太空盗匪和各怀鬼胎的敌人，它的名字叫做《浴火银河》。这款由德国顶尖3D手机游戏开发商Fishlabs打造的太空策略游戏，自面世以来就获得了业内的高度评价。随着游戏的不断完善，终于在近日发布了玩家们期待已久的最新资料片——《浴火银河2：超新星》。资料片的剧情延续了上一部资料片《瓦尔基里》的结局，故事围绕 Mido 联盟努力抵抗一颗破坏性极大的超新星及一群神秘的隐形战机。由于《超新星》的剧情乃紧接《瓦尔基里》，玩家必须把《瓦尔基里》打通关，才可以打开《超新星》的内容。



保留特色，忠于原味

不难发现，《浴火银河》不管是推出续作，还是发布资料片，都依然保留了其核心的系统、操作及玩法，改变的只是细节的优化、游戏内容的丰富，功能的增加罢了。这样做固然缺乏创新，但个人认为将一款本就出色的作品去为了创新而创新，导致游戏失去原有的特点，最后变得不伦不类，那就实在有点得不偿失了。在本作中，玩家依然驾驶着自己的飞船，辗转银河中的各个星系，除了周旋于四个太空种族的战争之间，还需奋力对抗超新星的一群神秘敌人。在主旨不变的情况下，以环环相扣的故事情节将前作串联起来，光是剧情部分就足够吸引人。



▲主角将会接触到更多的道具



超大的货舰▶



▲新的异型战机

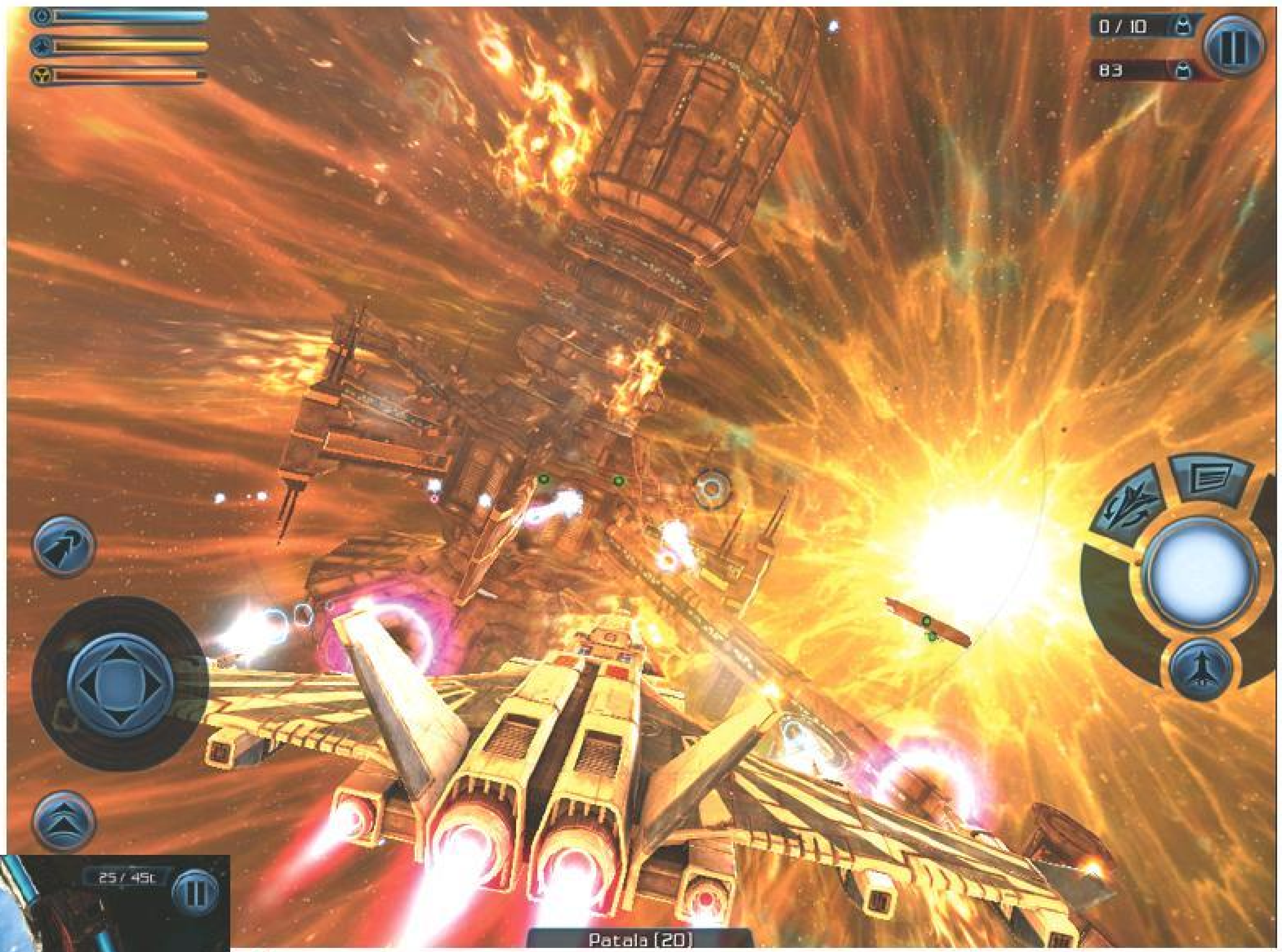
更多玩法等待玩家挑战

相比前作，游戏中加入了采矿、僚机支援、舰炮导弹、星门穿越等系统，支线任务也是更加丰富并且具有挑战性。有了足够的资金，可以购买本作中新增的飞船，凭借收集到的蓝图来制作武器装备，与各种强劲的敌人对抗。游戏中没有敌我之分，仅以红、黄、绿三个色条来区分敌人、中立对象或是友军。如果对自身实力有信心的玩家，同样可以见谁打谁，如此自由的玩法，让我想起了PC游戏《大航海时代4》，只不过一个在海上，一个

是在银河中。针对触摸屏幕，游戏采用的是在熟悉不过的虚拟摇杆和按键操控，除了新增的功能键以及界面的摆放位置和前作有所不同外，其余的按键都没有任何改变。不过稍显复杂的操作界面，对于没有接触过此类游戏的玩家来说，还是较难上手的。

剧情将延伸扩展

游戏将为玩家提供超过十小时的太空冒险体验，它除了新增了飞船及武器系统外，更加入了几位新的人物角色，例如行为古怪的科学家 Thadellonius Moonsprocket。当然，现有的人物例如 Keith 的女朋友 Carla Paolini，及老朋友 Mkkt Bkkt 仍然是重要的人物角色。在新资料片中，玩家要找出正在危害 Mido 领土及其人民的超新星的起源。除了新的星系及行星外，《超新星》也加入了新的游戏特色，例如赏金猎人任务、在正被毁灭的太空站上拯救难民的疏散任务。玩家亦能采集等离子体、入侵太空站或漂浮在太空的集装箱的安全系统，以获得珍贵货物。





◀ 这是传送门吗

▲ 宇宙超新星爆发效果惊人



▲ 和上个资料片相比，飞船建模的特点和色彩都有很大的提升（左侧）



▲ 更多的商品买卖

太空中的超新星爆炸 ▶





支援全新的第五代 iPhone 和 itouch

在 iPhone 5 的发布会之后，魔鱼已把《浴火银河 2》高清版为苹果的全新智能手机作出全面优化，游戏不但支援 iPhone 5 的 4 英寸 1136 x 640 分辨率显示屏和第五代 iPod touch，更带有全高清版的著色器，使《浴火银河 2》高清版的画质更绚丽。为 iPhone 5 进行的优化将免费更新给玩家，即使没有购买《超新星》的玩家也能获得。

总结

在其他游戏平台上，有着《太阳帝国》《自由枪骑兵》等诸多科幻题材的游戏，但在AppStore中，能登上台面的同类游戏却屈指可数，更别提优秀作品了。而《浴火银河2：超新星》卓越的综合表现足以让它成为AppStore中最为优秀的太空策略游戏之一，伴随着游戏的不断完善，相信在后续的版本中，定如好酒那般，越酿越醇香！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

▶编：小i ▶美：洛洛猫

魔法庄园



容量 47.3MB 价格 免费

▶类别 模拟经营类游戏

平台 iPhone iPad（ios4.3以上）

动感庄园





Com2us公司出品的《魔法庄园》，采用了庄园游戏中少有的3D视角。画面生动立体的同时也更加柔和，色泽鲜明。

游戏中，你将扮演一位勤劳朴实的MM或GG，在庄园中撒下魔法种子，洒水、除草，直到它们最后长大，结出丰厚的果实。在这个“魔法”的庄园里，你可以种出阴森森的骷髅树、梦幻的妖精树、甜甜的糖果树等只存在于童话中的魔法树种。种植魔法树会有几率得到种子，不同树种产不同种子。3个指定种子能换棵魔法树（magic tree）。魔法树的品种很多，都是能够无限产种的高级树种。

魔法庄园中，能收获的不止是树而已，你还能播种许多新鲜的作物及可爱的小动物，直至建成一个属于你自己的充满童趣的魔法庄园。注意人物有“疲劳值”限制，过度疲劳了就要休息噢！

游戏内所有的装饰物也都能被使用。像是草地上的旋转木马、跷跷板、秋千、钢琴等等。工作累的时候，坐上旋转木马，弹一曲舒心的旋律。

角色设计

许多同类游戏中，玩家自身的形象已被确定，甚至不会直接出现游戏画面中。而《魔法庄园》独特地融入了RPG元素。开始游戏前，玩家可以像所有大型游戏一样，先决定自己的形象。可供选择的项目包括：性别、发型（四款发型及15种颜色）、脸型（眼睛：4款、肤色：5款）、名字。根据你的心情，选择一个最符合你气质的形象吧！



巫师的奇幻夜



容量 8.0 MB 价格 ￥6.00

▶类别 跑酷类游戏

平台 iPhone iPad（ios4.0以上）

这是一个奇幻的夜晚，萤火虫在空中浮动。蓝色的月亮在天空中漫步。

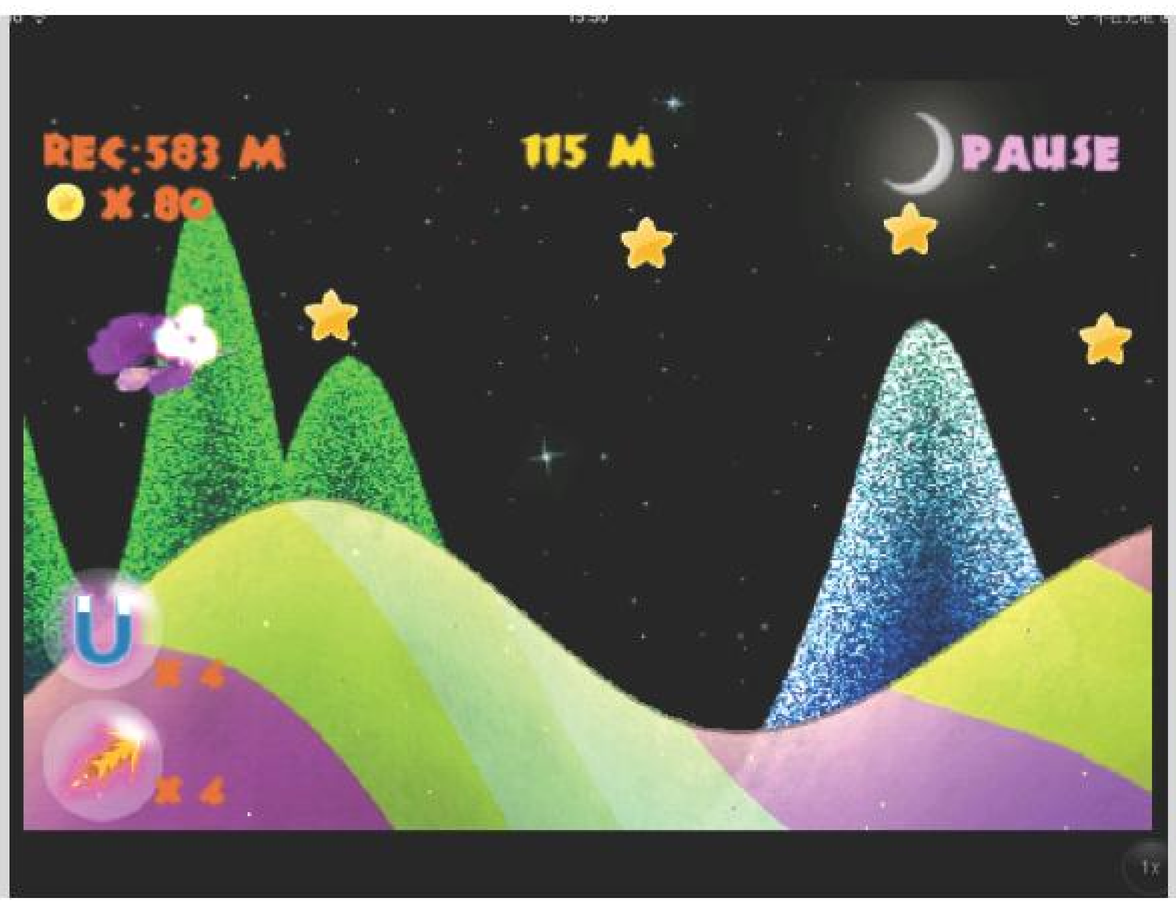
年轻的巫师在夜晚收集魔法币。你要帮助他穿越山丘。同时，巫师要磨练自己骑扫把飞行的技能，他可以用扫把从山丘上起飞，或者从空中俯冲。

但是，等到太阳升起的时候，巫师又要从原点等待夜晚降临，重新出发。



怎么玩：

1、轻击天空，可以使巫师从山丘起飞或者从空中俯冲。
2、飞得尽量远，创造你的记录。
3、巫师只能在月光下飞行，太阳出来后，他就退回原点了。
4、使用磁力之球收集魔法币。
5、使用箭头之球使自己加速。
6、在魔法商店购买道具。
7、未来，道具商店会提供更多魔法道具，比如魔法扫把。。



小鸭子咖啡厅



容量 48.4MB 价格 ￥6.00

平台 iPhone iPad（ios4.0以上）

以小鸭子Ducky为主角的经营游戏。

有一天，Ducky在咖啡馆里邂逅了自己心仪的女生Candy，两人一见钟情，陷入爱河。无奈中途杀出个程咬金，Candy的父亲棒打鸳鸯，留下一句“等到你像我一样拥有这么大的咖啡馆了再来见我！”后带着女儿扬长而去。伤心的Ducky痛定思痛，为了能再见到日思夜想的Candy，立志开一家最大的咖啡店。而这个艰巨的任务，就交给你来完成啦！



想念女友的小鸭子

每个营业日里都会有一段大客流量的“rush time”，这是考验你协调能力的时刻，记住每个客人的偏好，不要让耐心小的顾客等太久。



拖动屏幕在营业、店内等各画面内快速切换。

Ducky的工作就是为客人调制咖啡。根据客人们不同的喜好，制作热饮、冷饮（放入冰块）、糖等，放入材料的先后顺序无讲究，但完成后记得盖上杯盖。点击客人交付完成品。顾客拿到咖啡后会进店入座享用，等他们离店后要及时清理座位上的垃圾，为下一位顾客腾座。

随着咖啡店规模的扩大，提供的食物还包括各种口味的奶昔及咖啡豆等。咖啡豆的烤制需要一定的时间，烤完后会有响声提示，记得及时取出烤熟的咖啡豆，不然它们会焦掉。可以在顾客到来前预先制作食物，并放置在仓库内以节约时间。



警察发起怒来可不得了！



小小雨伞



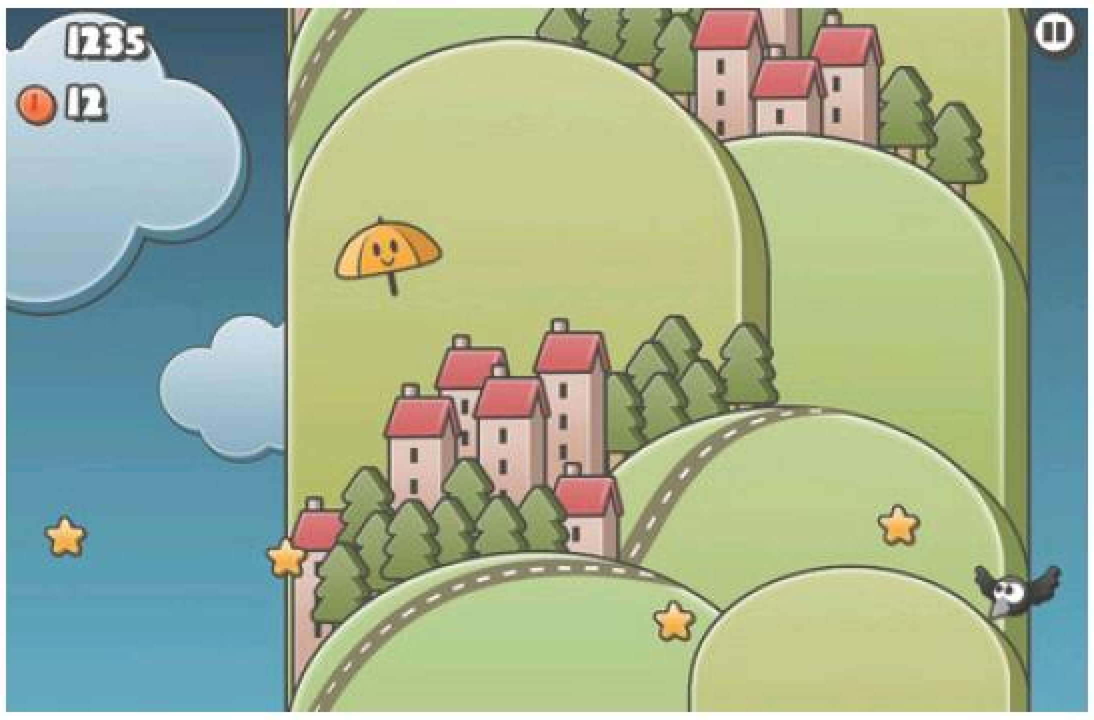
容量 24.8MB 价格 ￥6.00

类别 聊天宠物类游戏

平台 IPhone（ios4.3以上），安卓

游戏玩法是在屏幕两端进行触屏，使小雨伞像是被风吹刮那样，倾斜并下降至触屏的一边，用这个动作来收集星星，获取上升的动力。

清新可爱的画风，童话般的背景。看着小雨伞缓缓飘向空中，仿佛绷紧了一天的神经也能放松下来。推荐给喜欢小清新的MM们！





喵星人大集合！

编：小i
美：洛洛猫

糖果忍者猫2



容量 46.9MB　价格 ￥12.00

喵星：

平台 iphone ipad（ios4.0以上）

超萌的忍者猫，抓的不是星星，都是糖果！甜筒幻境、水果庄园、曲奇屋、果冻平原……基本上沿着糖果排列的路线跳跃前进，可以吃到所有的糖果。不过千万不要只盯着糖果儿不看路，这样会很容易就丢了小命噢！每一个大地图中有无数的小关，但每次游戏都会从第一关开始跑，这个设定有点遗憾。

忍者猫的秘密武器是马桶吸，丢出去吸住天上漂浮的岩石就能帮助它荡到对面去。星币夹杂在糖果中，总的来说，还是少得可怜。

忍者猫还拥有强悍的变身效果。非但能在天上飞，还能变身大龙猫，称霸大陆，不用跳起来就能吃遍所有的糖果。

每过5小时，有一次抽奖机会，奖品从10星币到220星币不等，抽奖次数满十次还能获得一次特别大奖，丰厚的礼物很是诱人啊！



穿靴子的猫



容量 20.3MB　价格 ￥18.00

喵星：

平台 iphone ipad（ios3.2y以上），安卓



经典的水果忍者进化版，进化后增加了一个新的剧情闯关，四大关，前三关会随机生成四种模式不同的小关，基本玩法是你在规定时间内，切掉一定数量的水果。当然水果不过定在那让你切，你必须绕开各种位置诡异的炸弹，而且水果还会做出各种高难度的动作让你切不到。

这并不是仅仅增添了只“猫”而已，就游戏本身而言，比原有的水果忍者要精彩耐玩许多倍，配以神秘感十足的音乐，让人百玩不厌。



3D猫的翻棋游戏



容量 16.0MB　价格 免费

喵星：

平台 iPhone iPad（ios4.0以上）

所谓的“翻棋游戏”想必大家都玩过，小时候管这个叫“孔明棋”来着的。在这款游戏中，棋盘上的黑白棋变成了可爱的小猫。在3D视角下，猫猫们会自己走到你指定的格子里，自动翻转。游戏会随着可爱的小猫们的走动、发出叫声、跳跃、打哈欠的一系列动作不断升级。

将一众猫咪排列在棋盘上是什么感觉呢？想想就觉得很可爱啊！



Neko 99



容量 2.3MB　价格 免费

喵星：

平台 iPhone iPad（ios4.3以上）

猫猫还会玩牌！

九九是一款善用点数牌跟特殊牌来赢得最后胜利的牌类游戏。四名玩家（含电脑）依序出牌，打出点数牌将数字推向九十九，或是用特殊牌去扭转局势，小心不要超过九十九，会爆掉噢!存活到最后的即为赢家。

除了传统的游戏方式外，也提供了不提示目前数字的特殊模式考验你的心算跟记忆力！





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

加菲猫总动员

容量 34.1MB　价格 免费

喵星：

平台 iPhone iPad（ios4.1以上）

突然之间，一群不速之客冲进阿布库家的大门。他们的样子奇形怪状，看起来像肉丸子，他们的目标就是乔恩那部储藏着丰富食物的冰箱。他们根本不是真正的客人，而是来自另一个星球的入侵者！

昔日那只住在阿布库家中，以千层面大食客、整蛊邮递员专家、欧迪的虐待狂著称的懒猫， 如今摇身一变成为宇宙正义的捍卫者。《加菲猫总动员》是一款将进攻与塔防巧妙结合的史诗般的战斗策略游戏，在游戏中你将会面临难度和形式都在不断增强与变换的一波又一波攻击，保卫乔恩的冰箱不受入侵者的破坏。

在厨房里香甜的爆米花的引诱下，尼莫尔、韦德、沃森、阿琳，还有乔恩全体加入了战斗。加菲猫的储藏库中拥有各式各样的武器，包括对肉丸具有极高命中率的叉子、被紧紧卷起的报纸，以及每次12连发的廉价塑料玩具车发射装置。



遗憾的是，面对伤害，加菲只能向后跑，没有有效的防御措施。



你一定不知道卖萌可以得永生！

放屁的猫

容量 22.8MB　价格 ￥6.00

喵星：

平台 iPhone iPad（ios1.3以上）



这是一只非常能放屁的猫！游戏中，猫想吃的东西会提示出来，你要把相应的食物拖过去喂猫，当没有符合的食物时点击猫的身体，猫就会放屁，下面的物品就会更新。游戏进行时，会有一个女人的手慢慢的向猫伸去，如果你喂饱了猫，猫就会放一个超级牛的屁，然后过关。如果你没有及时喂饱它，女人的手摸到猫，游戏就结束了。游戏为休闲娱乐型，游戏的主题很有新意。

会说话的TOM

容量 43.9MB　价格 免费

喵星：

平台 iPhone iPad（ios4.1以上）



这只猫已然成为大明星了。大街小巷无人无知无人不晓，这里也就不多介绍了。话说TOM的朋友有好多，且队伍仍在继续不断地扩大中……



Doom 2012



容量 12.4 MB 类别 跑酷游戏

价格：￥6.00 7分

平台 iphone ipad（ios4.4.2）



玩什么

2012年世界末日就要来啦！火山熔岩到处喷发，泥石流和各种风暴都来临了，你需要驾驶越野车逃脱种种困难

怎么玩

在下坡路段点击汽车便加速，行至上坡段时依靠下坡时的动力上爬。因此，掌握好时机，在下坡时适当的加速很重要。加速到一定程度，汽车会高高跃起，飞过多个山头。

屏幕下方会显示泥石流距离汽车的距离，一旦被追上就GAME OVER了。

好玩吗

一款高模仿《Tiny Wings》的作品。虽然选用了眼下最热门的“末日”题材为主题，而且美化了画面，并通过时间限制来给游戏增加紧张感，但总体而言，是款毫无新意及亮点不足的作品，勉强合格的程度。

惩罚小饼人



容量 47.4 MB 类别 发泄类游戏

价格：￥6.00 8分

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）

玩什么

新奇的减压互动类游戏，在游戏的同时缓解自身的压力=。你通过使用游戏提供的武器，来惩罚我们的小饼干。

怎么玩

一句话：不停地折腾小饼人。

在3D空间里，把它往死里摔！摔得它饼干屑掉一地！放心，它绝不还手，绝不喊疼。一切现实生活中做不到的BT折腾法尽管对小饼人使上吧！发泄到你爽为止。

6个大类共42种武器可供选择，还有着5个不同的背景，让你有着不一样的游戏体验。把饼干打碎赚来的钱可以用来购买新的武器，道具和解锁迷你游戏。

好玩吗

其实这不是块小饼干，TA是总爱在周末布置一大堆作业的人称“灭绝师太”的班主任，也是公司里变态的上司，还是那个有事没事老爱招惹你的脑残同事变态室友……

要是可以给小饼人“自定义头像”就更好了。



捣蛋猪



容量 40.9 M 类别 益智类游戏

价格：￥6.00 8.5分

平台 iphone ipad（ios4.0以上），安卓2.2以上

玩什么

绿猪，是《愤怒的小鸟》大火之后带动起来的一个角色，以“偷蛋”为目的！在本作中，同样的，Bad Piggies还是为蛋追逐！当然，事情总有意外！你能创建终极飞行器，并引导他们安全到达目的地吗？那些狡猾的猪猪有几个工具可供使用，但都要你的帮助把这些交通工具变得更完善！

怎么玩

每关都会提供一些必要的部件（包括一只绿猪头），将它们在屏幕中央给定的框内拼凑成一个整体，加上轮子或气球，就会形成一个简易的车子或者热气球。每个部件占一个框，别忘了让小猪坐进去。在右上角可以参考各零部件的作用。

搭完模型后，点击右边的“勾”，模型就会启动，顺着地形滚落或者升空。点击加速装备会使其加速。每点一次气球时，会破掉一个气球，由此来平衡小猪在空中的高度。

实在不知如何搭建模型时，可以找“超级猪”帮忙。



好玩吗

虽然是《愤怒的小鸟》厂商出产的游戏，绿猪的造型也与前作中一致，但无论游戏的故事还是游戏方法都与《小鸟》无关。绿猪既没有打算报复小鸟，也没有坐上弹弓。这些聪明的小猪想到的是利用物理工体原理来到达目的地。游戏比《小鸟》的难度大很多，除了成功搭建理想的模型外，如何操控模型前进也是同样重要的。

冻冻鸟



容量 15.5MB　类别 消除类游戏

价格：￥12.00　8分

平台 iPhone ipad（ios4.3以上）

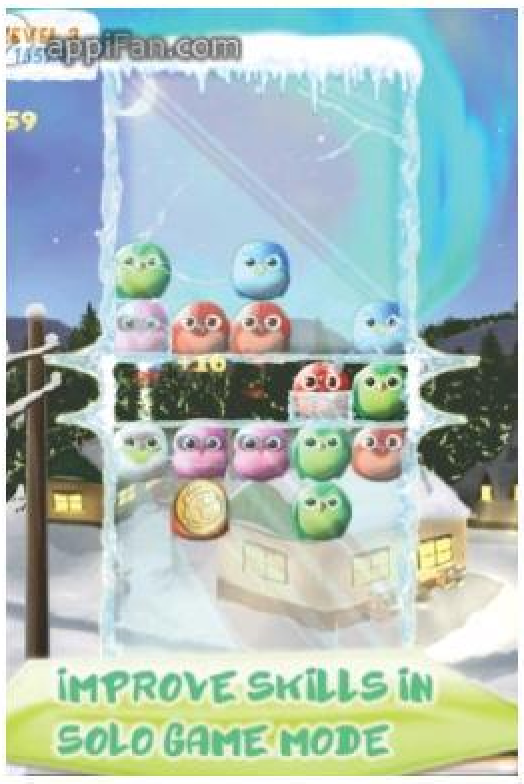
玩什么

一款消除类游戏。大雪封山十几天，地主家的鸟都被冻住了，用你的霹雳无影一阳指为它们解开冰封吧！

怎么玩

整体移动一整列小鸟的位置，使同色小鸟能堆在一起，放在冰缝里充电，它们就能解冻离开了。游戏思路与一般的消除游戏一致，唯一不同的是“冰缝”的概念，以中间的冰峰为基准，会出现小鸟集中在上方或者下方的情况。无论小鸟到达顶部还是到达底部，都会被冻死。

游戏提供了“单机闯关”及“联机对战”两种模式。





好玩吗

“冰缝”的概念很新颖，画面也很精致。冰天雪地的背景图片在深秋初冬季节玩时显得很应景。但就整体的可玩度而言，售价偏高。

克尼齐亚：卡牌克星



容量 29.1 MB　类别 卡牌类游戏

价格：￥6.00　7.0分

平台 iphone，ipad，iOS3 1.3 以上

玩什么

《克尼齐亚：卡牌克星》是一款简单华丽的桌面卡牌游戏，简单的规则加上华丽的画面造就了这款无与伦比的游戏。

怎么玩

每局都会有给定数量的牌及一个“卡牌阵”，你需要根据给出的要求将给定数量的牌依次放入这些空挡中，填满整个卡牌阵。当某一行或某一列的牌的数字总和加起来达到一定值时，会提示你的成绩。

发牌是随机的，你有可能连续拿到数字大的牌或数字小的牌，这就你需要你考虑整个牌阵的情况来综合安排他们的位置。

游戏内含有多种游戏模式，并且包含50种成就等待玩家去完成。

小诀窍：数字小的牌尽量放在四周，数字大的牌，如“K”、“Q”、“J”等尽量放在横纵交错的关键位置。

好玩吗

这个游戏才用了很简单的规则：牌数总和超过一定值即可。某种程度上来说并不难，不过在各种新奇变化的矩阵面前，你有信心全部过关吗？



矿路跑酷



容量 34.2 MB　类别 跑酷类游戏

价格：￥6.00　7.5分

平台 Iphone，ipad（iOS 3.1.3以上）

玩什么

矿路跑酷是由Miniclip推出的全新跑酷游戏，作为“神庙”式阵营的新成员，游戏的场景被设定在一个又一个的矿洞之中，玩家将跟随年轻的淘金者穿梭在各种矿洞之中，一面寻宝一面探险。

怎么玩

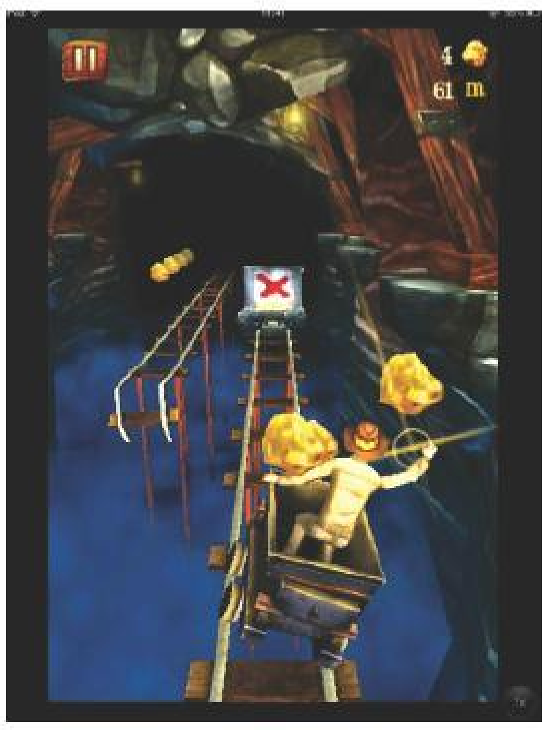
游戏的主要任务就是尽量多的收集金块和宝石，保持快速前行的同时要躲避障碍物。

淘金者跳入矿车后，就会自动向前行驶。

通过手指向左或向右划过屏幕将切换矿车前进的轨道。向上或向下滑动躲避沿途的障碍物。

左右摇摆手机，淘金者就会伸出手去抓两边的金矿。





好玩吗

游戏画面非常绚丽和极富视觉冲击力，主角选择了头戴牛仔帽的美国西部“淘金者”的形象，彰显一股浓郁的美式风格。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

奇幻高尔夫



容量 20.5 MB 类别 模拟高尔夫游戏

价格：￥6.00 8.5分

平台 iphone ipad ios4.0以上

玩什么

有没有试过在各种奇怪的地形上打高尔夫呢？没有高尔夫球棒，也要把高尔夫打进洞里。

怎么玩

向后拉出箭头，控制高尔夫球的打出方向。越往后拉箭头越粗，表示击打力道越大。

每通过一个区域，地图会发生奇妙的变化。你将会看到一群奶牛冲出侵蚀了草场，还能见到外星飞船从天而降将平原变成了雪地，而这片雪地竟然还有自动扶梯，将小球从低处送到高处等等。在这个奇妙的世界里，什么都可能发生。



好玩吗

现实中，玩高尔夫的机会对于大多数人来说都不多，更可贵的是，该游戏的“球场”建立在了一个虚幻的魔幻区域。画面艳丽，地图富有想象力，趣味横生。无论从哪个角度而言，都是一款精彩的游戏。如果游戏中的高尔夫球能更大一些，就能更容易点中及操控，游戏也就完美了。

士兵大战外星人



容量 48.2 MB 类别 射击游戏

价格：免费 7.0分

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

玩什么

一伙外星生物入侵飞船，进入到各个房间中清除它们！

怎么玩

此应用最大的特色就是免费，且无内购。同时为画面配备了可爱的人物配音，且支持新浪微博的好友功能。遗憾的是人机对战的难度过低。高级场的难度亦不过如此，稍有些造诣的玩家一定无法满足如此的难度。不过这类游戏最大的乐趣还是莫过于联机对战了。找上好友一起玩，感觉就会好很多。

好玩吗

所谓的“外星人”是群典型的爬虫类动物，除了恶心，感觉还很低级。这种外星生物的形象倒很符合上世纪好莱坞大片中的审美标准。士兵的反应太迟钝，移动速度过慢，武器的杀伤力远远及不上敌人的破坏力。画面也过于阴沉。



涂鸦双轮车



容量 6.1 MB 类别 路线规划游戏

价格：￥6.00 7.5分

平台 iphone ipad（ios4.0以上）

玩什么

操控双轮车、使之推动小球滚动至星星处，即可通关。

怎么玩

点击屏幕的左右两侧，双轮车会随该方向移动，长按屏幕加速。

双轮车的行驶严格遵循物理原理。加速运动后不会马上停下，下楼梯时，速度过快会直接冲下去。

重点是将小球推至星星处，即使双轮车坠落也无碍游戏获得胜利。合理利用障碍物及道具，帮助小球前进。

好玩吗

由15岁天才少年打造的物理解谜游戏《涂鸦双轮车》采用了与《愤怒的小鸟》相同的物理引擎，具有良好的物理碰撞效果。在游戏过程中玩家需要运用自己的物理常识进行判断，考虑速度、重力、冲量、角度、惯性等诸多因素的影响。总的来说，难度并不是太大，涂鸦的画风适合课间打发时光。



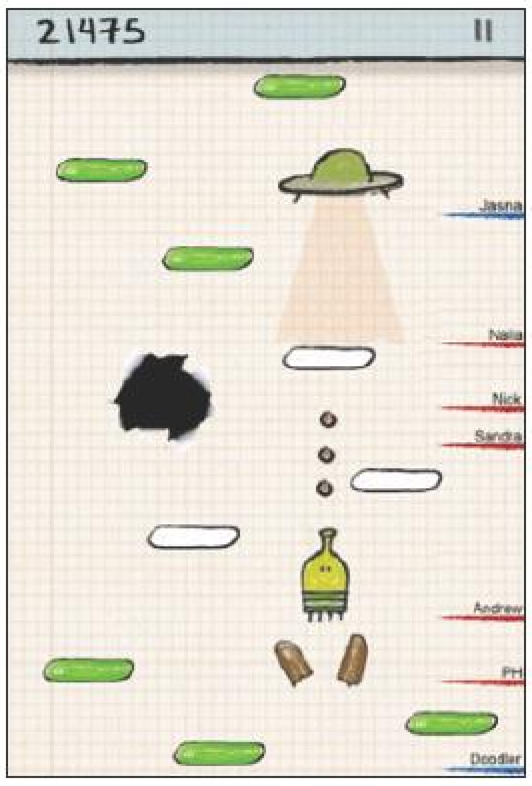
涂鸦跳跃

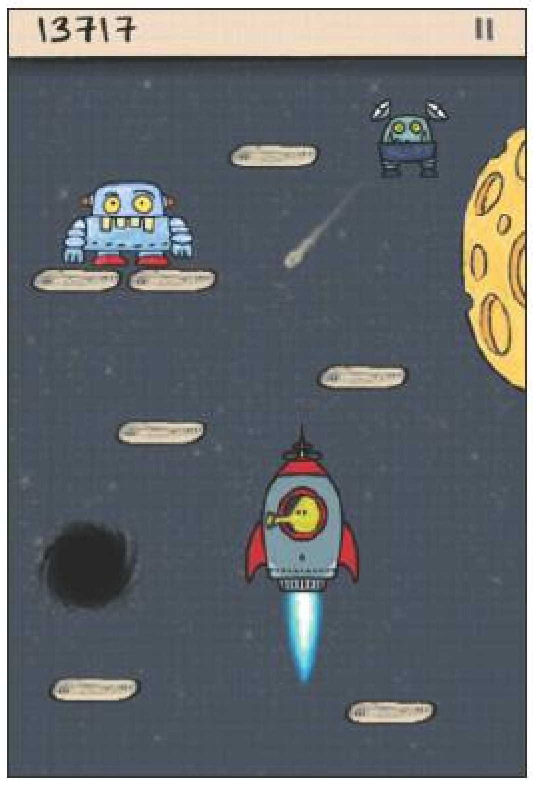


容量 25.3 MB　类别 动作类游戏

价格：￥6.00　8.0分

平台 iPhone ipad（ios3.1以上）安卓





玩什么

游戏中的主人公长着一只奇怪的长嘴，是一个儿童涂鸦画里最常出现的火星生物。这个生物是幸运的，它将能有幸变身忍者、武道士……还能乘坐火箭去外太空。总之，在这个回归童真的世界里，什么离奇的事都会发生。

怎么玩

玩法很简单：晃动屏幕，在各种奇怪的空间里，带着长相诡异的主人公不断向上跳。避开途中拦路的家伙，或者点击屏幕射击，将他们消灭。有些黑洞区域要绕道，否则直接失败。

主角对晃动的敏感度挺强，不需要太大幅度地晃动。一定要跳到踏板上，一旦跌出屏幕外就再也没回生的希望了。

好玩吗

要说游戏的亮点是什么，那绝对是我们长相诡异的主角了。它从那张长得像长管的嘴巴里吐物攻击的时候，小i第一时间想到了豌豆——你不觉得它和《植物大战僵尸》里的豌豆君很像吗？

永恒战士2



容量 87.9 MB　类别 躲避、弹幕

价格：免费　8.0分

平台 iphone，ipad，iOS 4.3 以上

玩什么

本作的故事背景设定在Eternity Warriors100年之后，Udar再次迎来一个新的黑暗时代，原来恢复和平的土地上又陷入了恶魔的控制。曾经的英雄已经逝去，只有新的勇者才能够打败恶魔，拯救Udar大陆上生命。

怎么玩

装备武器后，进入地牢，沿途清扫所有地底钻出来的怪物。地图基本都是单条前进，不复杂，但若仍有残留的敌人，就不算过关。因此，在一个区域多停留一些时间，好过事后满地图来回找遗漏的敌人。

本游戏支持双人同时作战。

好玩吗

无论是暗黑的画面，还是地底钻出来的怪物，整部作品非常具有“大菠萝”的感觉。虽然没有各种职业可选，也缺乏足够华丽的技能，但就移动平台上的一部大作而言，已经算是上乘之作了。最关键的是其画面够清晰，字够大。《暗黑III》没玩过瘾的孩子们来移动平台试试这款游戏吧！当然，对于不花钱的游戏大家也别期待过多。



宇宙碰撞



容量 14.9 MB　类别 弹珠类游戏

价格：￥6.00　7.5分

平台 Iphone，ipad（ios4.0以上）

玩什么

主角是个可爱的外星人，在一次事故中，飞船坠落了，只有收集齐能量，才能拯救破碎的飞船，重新起飞。

怎么玩

类似《愤怒的小鸟》，主角们会自动坐上发射炮等待发射。按住炮筒选择发射的路线，松手后，主角就会沿着路线飞向空中。

底下有一片一直在移动的叶子，接住了掉下来的主角后，主角就会坐回发射炮重新发射，不损失生命。反之，一旦主角落地，下一个候补角色就会坐上发射炮，机会一共有三次，全部用完后闯关失败。

进入到天上飞碟后，飞碟会自动左右移动，再次点击时就会放下主角。另外，迷宫里挡板的作用就和弹珠游戏里的挡板有一样的作用，可以将主角弹向空中。







好玩吗

小i在游艺厅中最喜欢玩的游戏之一，就是谈弹珠游戏了！这款游戏就结合了弹珠的元素，但又不完全像弹珠游戏那样全凭运气，何时接住蚂蚁（主角长得真的很像蚂蚁的说）、何时从外太空的飞船放出蚂蚁，都是有“技术含量”的路线规划。

三星GALAXY SIII mini发布

10月11日，三星正式发布了GALAXY SIII mini。

此次正式发布的三星GALAXY SIII mini保留了与三星GALAXY SIII 几乎相同的外观造型，但机身尺寸相比而言用可“小了一圈”来形容，虽然手机的厚度略有增加，但机身重量却仅有111.5克，拿在手中相当的轻巧。

三星还为GALAXY SIII mini装载了4.0英寸Super AMOLED触控屏，所支持的分辨率为WVGA规格，但还是搭载了Android 4.1 Jelly Bean操作系统，并且三星S Voice个人助理以及NFC近场通讯功能，也同样在该款手机中得到了保留。

三星GALAXY SIII mini配备了1GHz双核处理器，并提供8GB和16GB两种ROM容量版本选择，支持存储卡扩展功能。

三星GALAXY SIII mini也采用了双摄像头配置，其中，前置镜头仅为VGA规格，而机身背面的主镜头则仅为500万像素。同样也配备了LED补光灯，支持自动聚焦及高清视频摄录等功能。



三星GALAXY SIII mini的其他功能还包括支持HSPA高速网络、蓝牙4.0、Wi-Fi 连接以及DLNA等，并配备了1500毫安时电池，其未来实际的待机续航能力或许不会很理想。此外，该机还支持S Beam技术，两部三星GALAXY S III mini手机只需轻轻一触，便可在三分钟内互相传输1GB的电影文件、或是2秒钟内传送10MB的音乐文件。

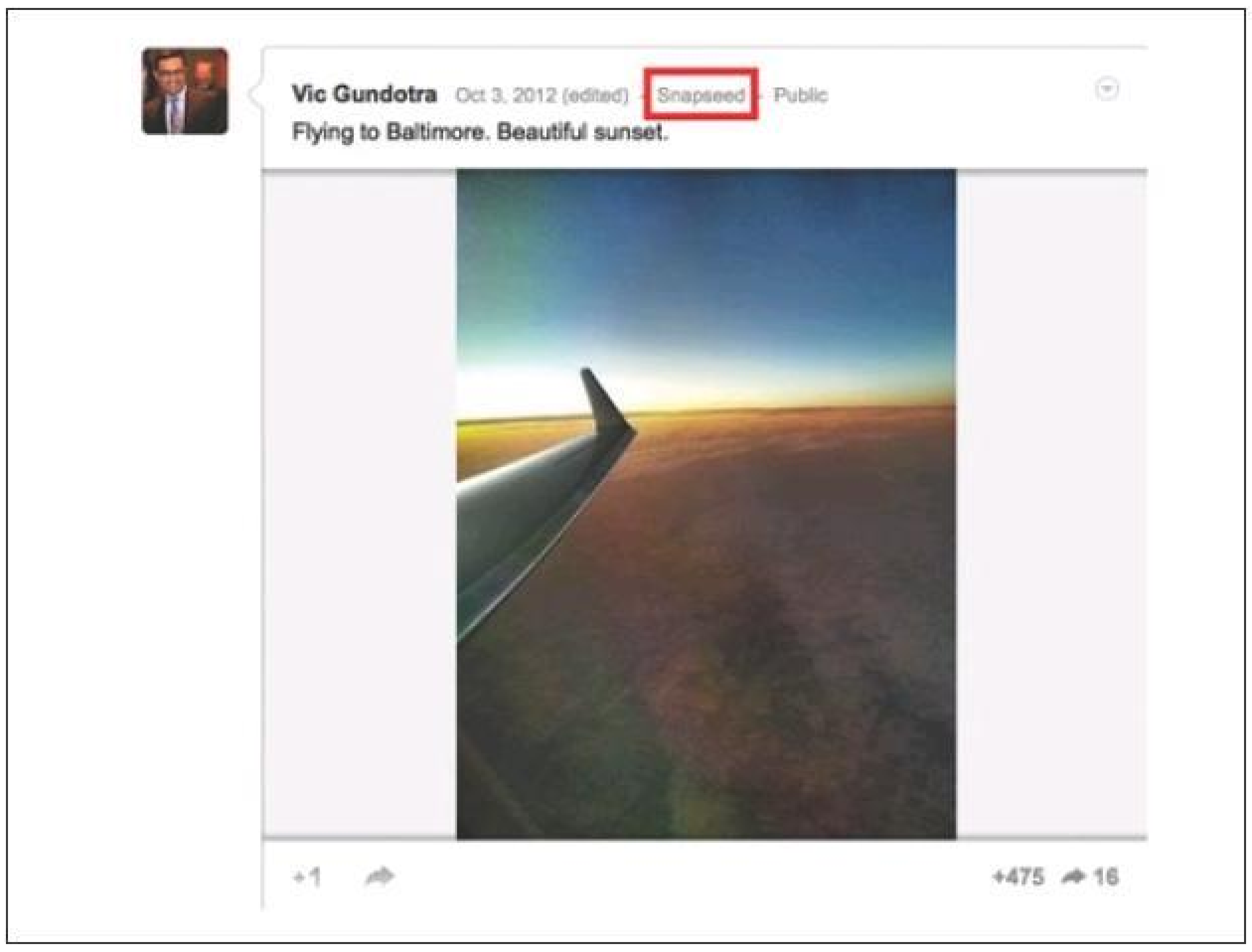
根据国外媒体的报道，三星GALAXY SIII mini将会在今年十一月的第一周面市，而手机的售价达到了400欧元，约合人民币3250元左右，性价比方面没有多少优势可言。



IOS平台出色作图软件Snapseed即将推出安卓版

Snapseed是一款非常出色的iOS系统作图软件。作为2011 iPad 年度应用软件，Snapseed使用Nik Software的革新性U Point技术，可以使用户在数秒钟内对相片的特定区域进行精确选择和增强。现在它已经被google收购，并将很快推出全新的Snapseed安卓版。

谷歌高级工程师副总裁维克·冈多特拉(Vic Gundotra)在Snapseed上抓拍了图片并将其发布到Google+上，然而具体如何将图片发布的细节并没有公开。



Docomo开发出眼镜型可视免提电话

有关消息称，日本NTT Docomo公司开发出一款免提可视电话，这使得以后的视频通话将不再需要一直手持成像设备了。



这款免提可视电话通过左右两侧各三个摄像头对用户的脸部进行成像，然后通过用户脸部的一个预先定义的3D模型对这些图像进行合成，形成视频流后再发送至通话对方处。

目前，该分辨率下还不能够同时处理嘴部以及上身部位的图像，这些部分仍然采用基于计算机图形学的方法进行成像。由来自六部摄像头的数

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

据确定面部的朝向，而嘴部的移动则通过来自麦克风音频数据进行确定。因为在该设备的背面还有一个摄像头，可以拍摄用户背部的图像，所以可以实现更真实的视频通话。

如果摄像头的分辨率可以大幅增加至4 k或8 k，将能真正地用于视频通话。NTT Docomo公司表示他们的最终的目标就是将通话双方的头像从视频中重建出来。

传黑莓BB10系统将于明年三月正式发布

RIM预计将于明年1月份推出黑莓BB10系统，可是Jefferies的分析师Peter Misek却称，RIM推出黑莓的日期将是在稍后的3月，并且这个时间更为可靠。这是根据目前他们所做的研究得出的结论。

以下为原话翻译：

“我们期望明年1月份的时候能发布黑莓BB10系统的消息，但是就目前的情况来看，3月份再发布好像更为可靠……同时，我们的存量补充率正在减少，所以渠道伙伴们都非常谨慎的留存RIM的库存。因此，我们觉得1月份并不适合发布黑莓BB10系统。”

谷歌为Nexus7平板升级Andriod果冻豆系统

谷歌已经悄悄地将果冻豆操作系统升级为Andriod4.1.2版本。现在谷歌Nexus7平板电脑已经开始在全球范围内采用Andriod果冻豆系统，随后Galaxy Nexus、Nexus S 、Motorola XOOM等产品也都会逐渐升级为这个新版本的操作系统。

因为一些软件的升级，Android 4.1.2操作系统的发布带来了新的BUG修订和性能上的提升。而且，对于谷歌Nexus7平板电脑的用户来说，这可是个好消息，系统的更新升级可以使得主屏和锁屏功能都可以进行横向操作。

除此之外，谷歌并没有透露太多信息，只是说软件更新采用的JZO54K版本号，占用内存空间大小为31.3MB。

传Lumia 920于11月12日欧洲开卖

法国媒体日前披露了诺基亚Lumia920在欧洲的上市时间。按照相关说法，诺基亚Lumia920将于11月12日在意大利率先发售，然后陆续在欧洲其他国家开卖。

诺基亚在俄罗斯、德国、意大利、挪威、瑞典以及丹麦等六国的分公司皆已正式公布了诺基亚Lumia920的零售价格，并且俄罗斯方面更是率先开始了预售。



定价550欧元

诺基亚在意大利网上零售店公布的诺基亚Lumia920含税价格为599欧元（约合人民币4860元左右）。不过，该机真正的市场售价则没有那么昂贵，而是定价为550欧元，约合人民币4450元上下。诺基亚Lumia920目前提供了黄、红、灰、白、黑等五种色彩款式，但这些色彩款式并非每个国家都能马上得到。比如在率先接受预订的俄罗斯，诺基亚Lumia920则提供黄色，红色，白色和黑色等四种颜色选择。而在北欧的瑞典，该机则会提供了全部五种色彩款式选择，并将由沃达丰、3以及Tele2等运营商推出。



国行12月份开卖

根据过去的传闻，该机已确定于今年十二月的第三周以中国移动指定的方式国内率先发售。尽管以上消息并未得到官方的证实，但诺基亚Lumi920上市时间如果真的是在十二月第三周的话，其实也与过去传闻WP8系统新机会在十二月第三周开卖的消息比较吻合。因此，诺基亚Lumia920在十二月中旬登陆国内市场的可能性还是较大。

而从曝光的诺基亚Lumia920的价格来看，该机的豪华版本的价格为5888元，包括了无线充电器、JBL音效、线控耳机、蓝牙耳机等。而普通版本的随机包装则比较简单，仅为线充和耳机，而手机的价格则为4888元，与该机在欧洲的售价并没有多少差距。

迪士尼主题大屏安卓手机

日本软银日前公布了将在今年冬季和明年春季上市的新款迪士尼主题安卓手机。

这款手机主色调为白色和粉色，背面印有米奇和米妮的亲吻图案，非常可爱。手机本身提供防水功能，拥有4.5英寸显示屏（分辨率1280x720），1.5GHz双核处理器，1300万像素摄像头，8GB内置存储容量并支持microSD扩展，支持LTE网络。

尽管目前搭载的系统是安卓冰淇淋三明治，但未来可升级至安卓果冻豆。还有，这款手机仅在日本上市。



新读书时代



中国骄傲！诺奖首人

北京时间10月11日，2012年诺贝尔文学奖公布获奖人：莫言！这位历史上首位中国籍的诺贝尔奖获奖人开创了历史，无疑是全体华夏儿女的骄傲，更使得一夜之间洛阳纸贵。

这次，小i特地为大家搜罗了APP及安卓平台上的莫大师著作。

作者简介

莫言（1955年2月17日— ），原名管谟业，生于山东高密县，中国当代著名作家。香港公开大学荣誉文学博士，青岛科技大学客座教授。1980年代中以乡土作品崛起，充满着“怀乡”以及“怨乡”的复杂情感，被归类为“寻根文学”作家。作品深受魔幻现实主义影响。莫言在小说中构造独特的主观感觉世界，天马行空的叙述，陌生化的处理，塑造神秘超验的对象世界，带有明显的“先锋”色彩。2006年荣登中国作家富豪榜第20位，2007年问鼎中国作家实力榜第1名，2011年凭长篇小说《蛙》获第八届茅盾文学奖，2012年10月11日获得2012年诺贝尔文学奖。

《莫言小说精选》



容量 17.2 MB 价格 免费

平台 iphone ipad（ios3.2以上）

本应用精选了莫言的主要代表作品：《红高粱》《檀香刑》《丰乳肥臀》《酒国》《生死疲劳》《四十一炮》等，并加入《红高粱家族》、《红树林》、《红蝗》、《良心作证》、《师傅越来越幽默》、《牛》等六部经典小说。



《莫言作品集》

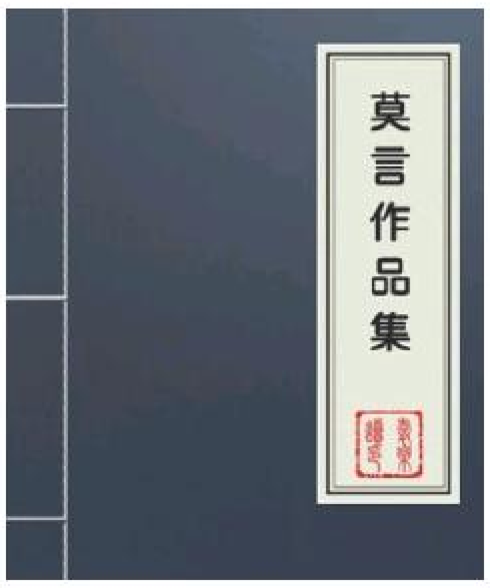


容量 3.2 MB 价格 免费

平台 安卓2.1以上

本集合包含了他的7部作品，分别是：《丰乳肥臀》、《红高粱家族》、《会唱歌的墙》、《莫言心声系列丛书》、《生死疲劳》、《檀香刑》、《蛙》。

本应用的特色在于，将UI做成了古色古香的古书，让人更有在欣赏传世佳作的感觉。



《莫言小说全集（32本校精）》



容量 7.4 MB 价格 免费

平台 安卓2.0以上

这是Google Play商店里可谓最全的一部莫言作品集应用之一了。收录了长篇、中篇、短篇小说共32本。相对来说应用的容量也大了些。话说应用的图标特地加上了“问鼎诺贝尔”诸字，让人感觉俗不可耐。



《莫言小说作品27本全集》



容量 4.1 MB 价格 免费

平台 安卓2.1以上

如题，该应用共收录了莫言27本小说作品。特别的是，此应用是由台湾网友“铭哥”制作并上传的，从此应用大众的头像上就可以看出其业余爱好者的身份。也因为制作者的身份，该应用分为了简繁两种字体的版本。



《蛙》

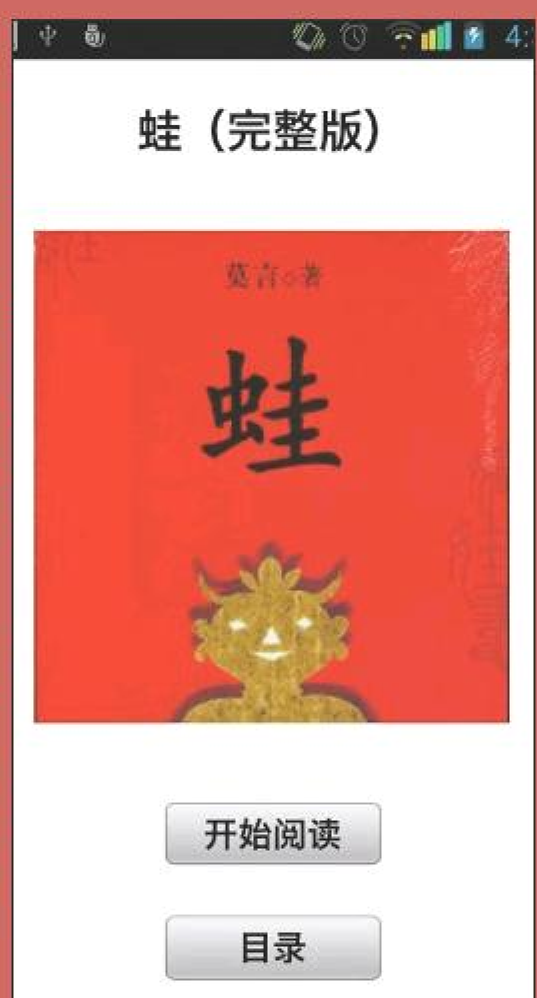


容量 1.2 MB 价格 免费

平台 安卓1.6以上

Google Play上唯一一部莫言小说的单行本应用。觉得下作品集既占内存又没信心看完的同学们可以试试先从其最新发表的小说入手。

莫言说，“作家还是要勇于写灵魂深处最痛的地方。”《蛙》中的蝌蚪，为了个人的前途，最终决定把自己的妻子和差不多足月就要降生的孩子推上手术台，最终导致两人的死亡。莫言的写作——尤其是长篇，长期以来被认为是泥沙俱下的，看似无节制的语言狂欢背后，隐藏着机巧构思。然而，《蛙》的语言却平实简朴得叫人不敢相信。



白鹿原



容量 36.9 MB 价格 限免

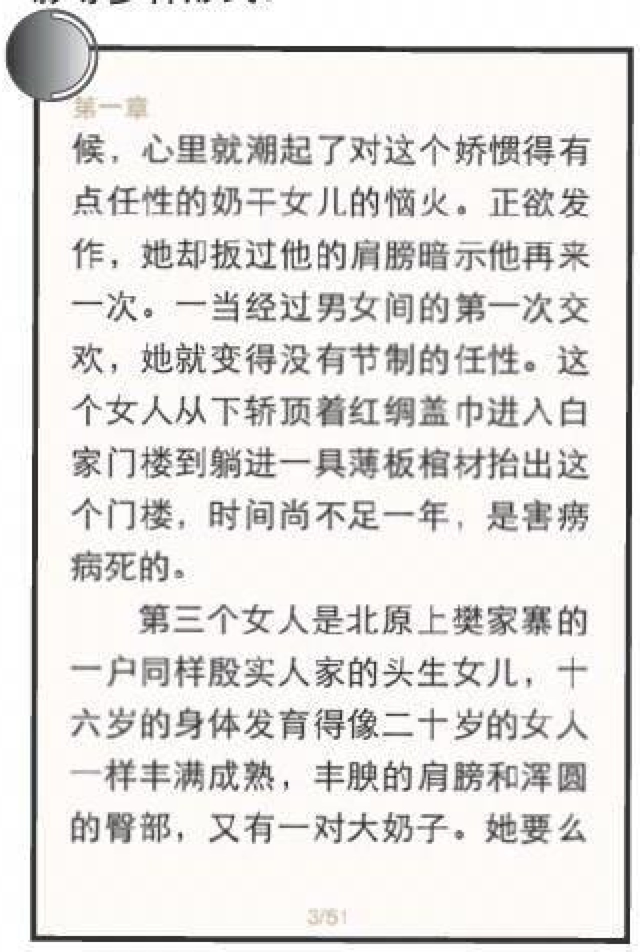
关键字 小说、同名电影

平台 iphone ipad（ios4.0以上）

与同名电影同步发布的原著小说应用，出自当代著名作家陈忠实之手。

作品简介

《白鹿原》以陕西关中平原上素有“仁义村”之称的白鹿村为背景，细腻地反映出白姓和鹿姓两大家族祖孙三代的恩怨纷争。围绕着白、鹿两家两代人的两条线展开叙述，配合着通体皆白的鹿这条暗线，以清末至新中国成立的这一特定的历史环境为背景，描写了在白鹿原上演的一幕幕惊心动魄的故事。在这里，人物的命运是纵线，，百回千转，社会历史的演进是横面，拓愈宽，传统文化的兴衰则是全书的精神主体，以至人、社会历史、文化精神三者之间相互激荡，相互作用，共同推进了作品的时空，在我们眼前铺开了一轴恢宏的、动态的、极富纵深感的关于我们民族灵魂的现实主义的画卷。全书浓缩着深沉的民族历史内涵，有令人震撼的真实感和厚重的史诗风格。1993年6月出版后，其畅销和广受海内外读者赞赏欢迎的程度为中国当代文学作品所罕见。1997年荣获中国长篇小说最高荣誉——第四届茅盾文学奖。后被改编成同名话剧、电影等多种形式。


第一章

候，心里就潮起了对这个娇惯得有点任性的奶干女儿的恼火。正欲发作，她却扳过他的肩膀暗示他再来一次。一当经过男女间的第一次交欢，她就变得没有节制的任性。这个女人从下轿顶着红绸盖巾进入白家门楼到躺进一具薄板棺材抬出这个门楼，时间尚不足一年，是害痨病死的。

第三个女人是北原上樊家寨的一户同样殷实人家的头生女儿，十六岁的身体发育得像二十岁的女人一样丰满成熟，丰腴的肩膀和浑圆的臀部，又有一对大奶子。她要么

3/51

作者简介

陈忠实，1942年生于西安东郊灞桥区西蒋村。现为陕西省作家协会主席，中国作家协会副主席。1965年初开始发表作品。著有长篇小说《白鹿原》，中篇小说集《初夏》、《天折》，短篇小说《乡村》，文论集《创作感受谈》。

电攻链接：

同名电影：征战柏林电影节



第62届柏林电影节于2012年2月10日凌晨开幕。王全安导演的新作《白鹿原》成为唯一一部入围主竞赛单元的华语片。

正如小说一样，对于该电影的评价也呈两极化。虽然绝大多数国外媒体和影评人都对《白鹿原》中关于1912年到1938年的这一段故事表示满意，称其“具有历史厚重感”，但也有声音认为三个小时的片长过于冗长，而且影片在情节取舍上出现了不少问题，让影片看起来有些头重脚轻，甚至前后割裂。

虽然备受中国影迷期待，但《白鹿原》没有获得轰动性成功，仅有摄影师卢茨获得艺术贡献（摄影）银熊奖。

《中国真实灵异事件绝密档案》



容量 26.3 MB 价格 $ 6.00

关键字 恐怖、惊悚、悬疑、探秘

平台 iphone ipad（ios4.0以上）

据说前两天是万圣节？？？天哪！为什么作为一个编辑，连这么能表现创意的节日都只能在码字中度过呢？……

好吧，其实小i的观点是：只要心里有“鬼（故事）”，天天都是万圣节！



内容简介

传说中的种种灵异事件，不只是存在于故事与想象。

世界上到底有没有龙?彭加木失踪事件与双鱼玉佩有何关联?中国军方的绝密行动究竟是什么?故宫难道真的是“闹鬼宫”吗?重庆红衣男孩离奇命案到底有着怎样的惊人内幕?偏远地区的电影院中发生过怎样令人毛骨悚然的事件?各个大学里的恐怖怪谈难道只是学长瞎掰而已?全国各地的所谓“阴地”莫非都是百姓的误传?

在我们每日生活的这片国土上，其实曾经发生过太多不可思议的离奇事件，只不过这些事件都被刻意掩盖了。让我们跟随探索者的步伐，去找寻那些失落在时光中不为人知的秘密……





目录



各地灵异:
中国十大真实灵异事件
全球最离奇灵异事件汇编
北京二十大真实灵异事件
上海二十大真实灵异事件
故宫十大真实恐怖事件
粤东闹鬼村真实事件
贵州“空中怪车”事件
河南鬼村之谜
沈阳鬼楼事件
南京十大极阴之地
东北小城灵异事件
广州七大灵异事件
扬州十大灵异事件
天津十大灵异事件
长沙十大灵异事件
苏北乡村鬼事
宜昌鬼事
真实经历:
我生活六年的电影院
小猴子的真实灵异事件合集
外婆讲的鬼故事
黄河水怪绝密资料
华师大怪谈
桥头索命鬼异闻
夜半遇鬼事件
我父亲的灵异事件
女生宿舍恐怖事件
绝密事件:
双鱼玉佩与彭加木失踪事件
龙的目击报告
天津刑警奇闻录
娱乐圈十大灵异事件
听雷：我在091诡案组的十年
神秘事件调查员秘密笔记
冒死记录中国神秘事件
重庆红衣男孩离奇命案
丧尸生存手册
惊世大海难
诡案组
中国离奇凶案
神秘禁地
地底诡事
惊涛：海军300部队记事
建国初期恐怖事件和神秘机构
公安厅灵异档案大曝光
古代神怪:
古代灵异事件大全
中国鬼文化大全
三国时期的灵异事件
搜神记
子不语
中国神兽妖怪大全
招财灵宠貔貅全解
恐怖故事:
野村鬼话
湘西异事笔记
恐怖食人案
少女连环被杀案
女法医手记
最恐怖的一封家书







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：大魔神
美：洛洛猫



千种机器人大军任你组合调度

游戏类型 策略模拟+角色扮演 **游戏运营** 甘道夫 **游戏地址** www.mygame.com.tw/game_pool/cow

由韩国 Pllea 开发制作、在美日韩三地热销的《冲吧！机器人》，是一款以机器人对战为主题的策略型网页游戏，这款游戏具备了角色扮演、即时战略、策略模拟及射击等特色，目前，该作已经进入测试阶段，就让我们一同看看为什么《冲吧！机器人》会是本期推荐的好游戏吧！

每个男孩心中的机器人梦想

各位玩家是否还记得曾由哈林代言的网游广告，其中有句台词是：“每个男孩心中都有个孙悟空。”其实要笔者来说，比较正确的说法应该是“每个男孩心中都有个机器人。”在笔者还是小屁孩的年代，当时的卡通就充斥着各种形形色色的机器人了，像是五狮合体圣战士、无敌铁金刚、魔动王等等，更不用提钢弹系列了。由此可见，机器人几乎可以代表每个男孩子的童年，甚至长大后男生对于机器人还是有着无法割舍的爱呀！今天，《冲吧！机器人》即将要来完成每个男生的儿时梦想。



我们终于走出地球，迈向太空了！

你就是机器人驾驶员

在《冲吧！机器人》游戏中，机器人是由人工操作驾驶的。身为执政官的驾驶员，平时会搭乘专属机器人于太空中巡梭，进行战斗、冒险、开采资源等宇航作业。驾驶员可说是将机器人视为生命与荣耀的象征。同时，每名执政官可依照不同的需求，建造不同类型的机器人，而随着殖民地的发展成长，还可研发出更强力的机器人供大量生产。



两个国家选一个

机器人是殖民地战斗的主力，因此执政官们无一不倾注心力在提升机器人的性能上。当执政官驾驶机器人在太空中探索时，除了可能与外星生物进行战斗；参与猎杀、寻宝活动；也可能发现废弃的太空站，并开采到大量的资源。有时，执政官也会在某处的基地或者星球上发现埋藏着珍贵宝藏的地下设施呢！



嗯！要准备作战了吗？来吧！

自己的机器人自己改造

如果游戏中只能让玩家们驾驶机器人，那玩法也未免太逊、太单调了点！其实，驾驶机器人只是第一步，我们都知道一个优秀的机器人身上一定拥有着许多零件，而零件如果可以改装、强化、升级，那才叫酷呀！

《冲吧！机器人》里头的机器人，有着高度开放且弹性的结构设计，机体的中央核心、推进器、引擎、装甲、护盾、贮藏箱以及武器系统皆可进行配置与更换，让执政官们有相当大的空间来提升机器人的性能，并由此设计出专属于自己的机器人。另外，除了单体机器人可以进行零组件的强化之外，彼此之间还可以进行组装提升！



每个驾驶员都有自己的特色，好难取舍呀！

在殖民地的机体制造所中，你可以将两架不同的机器人进行合成，合成后将有一定的机率获得更高性能的机体。另外，当更高级的机种被研发出来时，执政官也不须报废旧有的座机，“塑型功能”可将旧有机种的能力原封不动地移植至新机体上，让执政官不需要重新培养新机体的能力，由此，便可省下大笔的经费和时间。

打造独树一格的殖民地

玩家们在游戏中所扮演的角色，除了机器人的驾驶员之外，还有殖民地的指挥官喔！指挥官最重要的事情就是要好好地建造自己的殖民地，让它蓬勃发展。

建造

游戏里面总共有12种不同的建筑，玩家可以随着自己的发展方向来发展殖民地，或者是按照任务的指示来进行。当玩家选择“开始建设”时，游戏画面就会开启殖民地主要画面，此时，你可以在游戏中提供的可用位置建造殖民地，这时候记得要打开“显示名称资讯”才不会弄错建造的位置喔！

研究

除了建设之外，身处在一个科幻的时空里，我们当然还得要兼顾科技的研究啦！当玩家将“研究所”盖好之后，就可以透过研究所的功能进行研究了。简单来说，研究所的功能有四种，分别是：

1. 前往研究所：共有12种研究可供发展，有许多高等科技研发，将能让殖民地的科技水平提高，并且建造更高级的机甲。
2. 武器强化：可以强化自己常用的武器。
3. 粉碎机：针对不需要的装备进行拆解，需要手续费。
4. 性能强化：提供机体和道具强化功能。

如何？除了驾驶员之外，我们还得身兼建设官、研究员，是不是很有趣、很有真实感呢？



仿佛身处驾驶仓内的界面



建设我们自己的殖民地吧！

挑战你的击坠数

网游虽说是提供玩家休闲与乐趣的舞台，却同样也像小社会一样有竞争和战斗。因此当玩家在《冲吧！机器人》成长与游玩的同时，难免会随着团队利益的冲突而产生摩擦。也许是抢夺稀有的BOSS怪物、或者是特定资源矿区的割据，甚至是公会之间的集体对抗，都有可能引起玩家之间的兵刃相向，而在《冲吧！机器人》中，由于战斗系统的双轨划分，玩家之间的PVP战斗也分为“机体对战”与“指挥出击”两大方向。

“机体对战”就是玩家在驾驶机体的情况下，与其他玩家进行对战。这种方式类似传统RPG游戏里的PK，考验的除了玩家的操作技巧以外，也和机体的性能好坏有关。为了避免三两下就被敌军歼灭，玩家势必要准备一架战斗用专属机体。

PVP战斗是鉴别玩家实力的一种方式，所以在奖励部份，PVP奖励也非常特别喔！当玩家透过“机体对战”摧毁对手的机体时，不但可以掠夺该机体所装载的部分资源，也会提升游戏中的一项特别累计属性——击坠数。当玩家累积足够的击坠数后，还可在游戏中的“功勋奖励所”兑换专属的PVP机体与武器装备，以此彰显玩家在PVP中的卓越地位。



安全区就是玩家的建设、研究的地方啦！

向元帅一职迈进

在前文中提到，《冲吧！机器人》的战斗方向分成两个部份——“机体对战”与“指挥出击”。而“指挥出击”便是玩家利用资源，打造军队，并对其他玩家的殖民地发起战斗的PVP方式，这种战斗形式有点类似传统的策略游戏。特别的是，在《冲吧！机器人》中，玩家可以指派最多5架机体，伴随着军队出征。这些机体扮演的是“领航机”的角色；当两军交战之际，“领航机”会优先歼灭敌方军队，因此若玩家派遣的机体性能较强，甚至可以不耗损一兵一卒就光荣凯旋。

另一方面，当玩家在“指挥出击”的战斗中获胜时，也会取得特殊的“R点数”，而R点数的高低，则影响到另一项玩家PVP的评断标准——军阶。在游戏中，系统将会根据玩家所取得R点数的高低，授予不同的军阶，包括：刚成为执政官的菜鸟“新兵”、宇宙最崇高地位的“元帅”等等，当玩家升上更高的军阶时，除了会获得成就奖励的称号项链之外，更重要的，是能够兑换各军阶专用机种与装备，作为玩家骁勇善战的奖励。



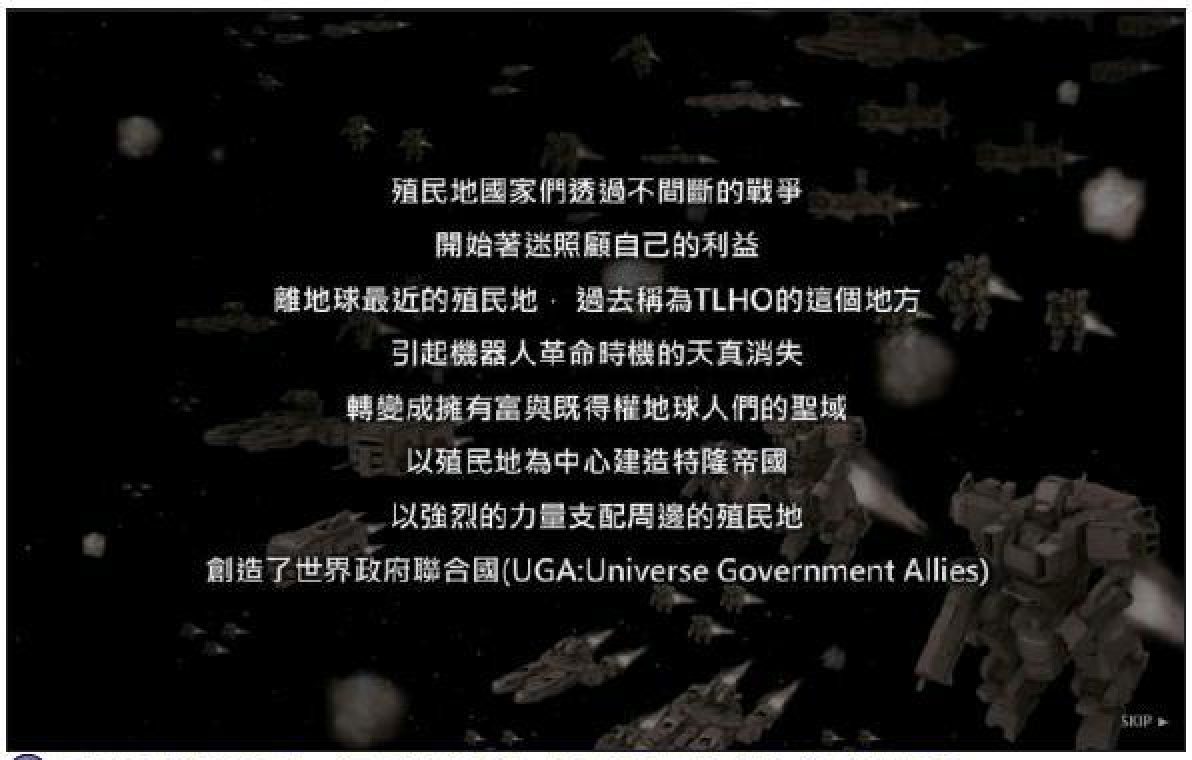
报告指挥官，一切准备就绪！

重温星际大战的经典

常听人家说“别人已经上太空，我们还在杀猪公”这样的话，但是在《冲吧！机器人！》里面，我们除了要带领玩家上太空之外，还要让玩家进行太空站争夺战！

在《冲吧！机器人！》的星系中，目前共有五个主要太空站可供玩家进行迁移，太空站内提供采买兑换机体、采买武器、战舰、购买道具、参予拍卖场活动等基础服务。除了UGA和SUF新手太空站外，还有三个其余的太空站提供给公会进行争夺，这些太空站分别为UOM、DMS、ADF太空站。

占领太空站后，可以获得什么好处呢？除了让太空站上高挂起公会的名称外，战斗胜利后，还可以获得可供兑换奖品的勋章与高额的名声值、金币、征收税金等，尚有提供随机礼品的神秘宝箱可每日开启一次，总之是好处多多。另外，即便占领失败了也可以获得相对应的名声值。



看到这样的说明，证明这游戏是以“星际战争”为主轴呀！



机器人的操作，可以使用键盘，或是键盘+滑鼠

机器人系统　手把手教学

笔者在测试这款游戏的时候，发现一个很残酷的事实。这款游戏虽然内容不错，非常好玩，但是在介面操作上有点小复杂，玩家可能得要花上一点时间、心力来搞懂，才能领略其中的奥妙之处。现在笔者就要来针对其中最为复杂、而且对玩家来说最重要的“机器人系统”做深入手把手操作教学。所谓的机器人系统，可以再细分成：机体制造、机体修理、机体合成、机体改装。

机体制造

“机体制造”就是制造机体的地方，我们可以在机体制作主选单中可做机体的制作、修理、合成等，而为了制作机体，玩家必须要先建造“机体制造工厂”建筑。

建造基本流程：选择欲制造机体 → 检查条件是否符合 → 制造开始

机体制作，是以玩家的资源量和研究成果为基础，在殖民地中可直接制作机体，而每个机体都有制作条件，条件满足后才可以进行制作，在制作的过程中会耗费时间和资源。我们在界面中选择要制作的机体，并按下“开始制造”之后，当机体制作完成，就会直接送到“机棚”，供驾驶员，也就是你，来操作使用啰！



来拼组自己独一无二的强力机器人吧！

机体修理

“机体修理”，这个非常容易理解，就是修理在战斗中损耗的机体，当我们按下“修理”按钮时，如果机体有所损坏，则会出现修理费用视窗。

机体合成

“机体合成”指的将各机体的材料进行分解，并且制作新机体产生的机制。成功时可制作高级的机体，但是失败时会造出劣等的机体，这部份由于赌博成分相当大，建议玩家心脏够大颗时再来玩吧！

操作的过程非常简单，我们以机体A为主体，并将机体B的能力植入A，当组合完成后，新的机体就制作出来了，玩家还可以在机体仓库确认完成的状态。



机器人合体，需要很大的运气成份喔！

机体改装

“机体改装”的这个部份，我们可以利用一点金币，用其他高性能机体的能力值传授给自己喜爱使用的机体。只是，改装前须留意以下条件：

1、仅能改装同等级、或低等级的机甲。
2、仅能针对通用型机体改装。
3、改装后HP、燃料归零。
4、改装后做为模型的机体被销毁。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

副本地城大揭秘 资源、经验同时拥有

游戏内经验值的取得，往往是玩家在最关注的重点之一，传统的管道，不外乎击杀怪物、接取任务，或者透过组队进行副本大量获取经验。在《冲吧！机器人！》的世界里，官方贴心设计提供玩家挂网取得经验值的功能！



控制式副本，可以根据心情决定选项，将会产生差异化的奖励喔。

资源的重要性

根据《冲吧！机器人！》的世界观设定，随着人类的活动逐渐扩散到太阳系的各个角落，许多工作站以及机密设施也因为迁徙而遭到废弃。玩家作为殖民地的新任执政官，自然不可错过这些珍贵的资源！

在游戏世界里，有许多资源工作站分布在太空之中，资源工作站由高到低分为A、B、C三种等级，等级越高资源量越多，玩家可驾驶机体前往工作站，依据各工作站的问题选择答案，并指定采集时间长度，即可在经过指定时间之后，获得大量的资源与经验值，玩家甚至可在这段时间内离开游戏，也不用担心会遭受攻击而中断采集。颠覆传统挂网功能的贴心设计，让玩家不需要再计较是否准备足够的回复道具，只需要几个按键操作即可轻松等待收获！



读条式倒数的设计，也可以使用商城币进行缩短休息的时间。

地城是主要经验来源

除了资源工作站，原先人类进行机密研究的设施场所，也因为闲置而被外星生物或者宇宙海盗所占据；这些地点，也就成为了玩家所熟悉的“地城”。游戏中的地城分为“一般地城”与“副本地城”两种，其中一般地城的设计与资源工作站相同，玩家可以将一般地城当作另一种挂网的地点；差别只在于地城之中无法开采资源，却能获得较大量的经验值。



打开小地图，可以轻松的看到要进入哪个地城。

金币、机甲等入手管道

对一般游戏的玩家来说，金币、虚宝绝对是越多越好，但如果是在《冲吧！机器人！》里面，我们就还得要再加上“机甲”喔！别忘了，我们可是要操纵机器人的驾驶员呀！机器人的好坏对于玩家能否在浩瀚的宇宙中生存，可是有着决定性的影响！最后，就与对本作感兴趣的各位玩家分享游戏中金币、机甲、武器、道具的主要取得管道吧！

金币入手管道

1. 征收税款：在殖民地市政厅每日可征收一次税金。
2. 任务奖励：根据任务难度给与相对应的金钱。
3. 销售道具：将道具、机体、装备卖到商店可获得定额的金币。
4. 拍卖场：玩家可以将不需要、或想贩卖的物品、机体放置到拍卖场上获取金钱。

机器人入手管道

1. 在殖民地的“机体制造”界面中制作机器人。（需要消耗资源和时间）
2. 从太空站内的“机械直销商城”可花费金币购买机体。
3. 部分任务奖励给予。
4. 通过转蛋系统有一定机率获得。

武器入手管道

1. 从太空站的“兵器工厂”花费金币购买。
2. 通过任务、副本奖励获得。
3. 怪物有一定机率掉落。
4. 通过转蛋系统有一定机率获得。

道具入手管道

1. 从宇宙空间站的“配件、道具商店”花费金币购买。
2. 任务、副本奖励。
3. 怪物有一定机率掉落。
4. 通过地城探险的奖励来获得。
5. 通过转蛋系统有一定机率获得。

看到这里，想必各位已经可以发现，游戏中的很多东西都可以从转蛋系统中取得，所谓的转蛋系统嘛，笔者只能这么给它个结论，“运气才是王道”啊！



这就是转蛋，要来赌一把吗？

编：小P羊
美：洛洛猫



千万迷萌！3D页游中的小清新

游戏类型 角色扮演 游戏运营 大天人 官方网站 mm.win777.com.tw

2012年的最后一季已然来临，虽然写实跟武侠风格的游戏仍是今年的主轴，但也不乏优秀的萌系页游。而本期特别推荐的《谜境物语》便是一款风格清新的3D页游新作。主张可爱、千万迷萌的《谜境物语》，除了刺激冒险的故事剧情外，更融入超高社群的公会战争与华丽的声光战斗，并搭配个人专属时装装扮特色，颇有在今年第四季度掀起一股新风潮的架势。





带着宠物一同合影

玩家初次进入《谜境物语》时，便要选择自己所喜爱的职业，游戏初期开放的职业包括：疾走如风的银色圣骑士、操控晶石元素的魔法使者以及传承祝福的纯洁祭司，三大职业满足玩家进行《谜境物语》的超萌冒险。



穿越时空轨迹与你相遇

和所有奇幻游戏一样，《谜境物语》也有其独特的世界观。传说在月之精灵的牵引下，洛斯与朵拉两位神祇初次相遇、相恋、相守，然而原生魔力的不稳定终于引起了混沌的爆炸，将寂静的宇宙撕裂成无数的时空，开启了多重的世界，碎裂的时空注定了洛斯与朵拉的永远分离，而《谜境物语》便是因宇宙的碎裂才得以发展出来的一个全新冒险世界。在这个世界中居住着各种可爱的生物并存在

着独有的猫文明，同时，《谜境物语》所处的宇宙也是个充满了魔法与晶石能量的奇幻宇宙，并由各时空发展出四块不同地形的大陆。

不可思议的华丽打击感



连玩家攻打的巨龙也长得很萌

在《谜境物语》中，玩家会随着等级的提升而开启越来越多的技能招式。在战斗方面，这款游戏拥有的不止是充满童话色彩的战斗场景，游戏借由轻松优美的音效与华丽奔放的技能效果让你即便在网页上也能体会到十足的打击感。同时，为了让玩家能够享受轻松打击的乐趣，该作还特别加入了手动与自动两种攻击模式，让玩家不需多费力也能有视觉与听觉的双重享受！

百样卡哇伊宠物搭配保护主人



蛋壳鸡、粉色小兔，这些都是宠物哦！

萌系页游自然不能少了宠物来陪伴！玩家在进入《谜境物语》后，第一只领养的宠物为可爱的斑斑猪或俏皮跳跳兔，除了这两种宠物以外，你还可以利用宠物副本收集各式羽毛来进行宠物蛋与宠物相关道具的兑换，譬如兑换宠物技能书、宠物能力刷新石等等。

提到游戏中可爱万千的宠物宝贝们，它们不只会协助主人战斗，更会将自身的一部分资质转移到主人身上，而主人们将可透过日常任务与宠物副本来增加宠物的能力，无论是卡哇伊的物理攻击型或凶残火暴的坦克型宠物，他们都将是主人们最得力的好帮手唷！

打造专属可爱服装



花点金币就能有各种有趣的大头贴

为了将可爱进行到底，《谜境物语》也非常强调个人专属特色。在这一点上，游戏特别加强了Avatar（游戏角色）的相关设计，除了游戏中取得的战斗装备可以为玩家带来多种不同的外观以外，游戏商城也推出了多款可爱的时装装扮供玩家购买，让玩家尽兴扮演可爱的正太与超萌的萝莉。此外，该作更独家推出了表情商城，使用游戏币即可让玩家随时更换大头贴，立即拥有迷人电眼、时尚墨镜、公主包头等等，目的就是要让《谜境物语》里的每一位勇士都拥有独特的可爱造型。



蝴蝶结和燕尾服的装扮是不是萌到你了？

属性传承让你随时转移新武器



装备传承窗口

舍不得淘汰旧装备更换新武器吗？《谜境物语》已经听到各位勇士们对频繁换装的怨念了。目前，游戏中特别加入了一个传承系统，让玩家们的装备强化过程不必重新来过。游戏里的各大城镇均设置了装备大师，提供玩家对装备进行强化、分解、刷新、解除绑定的服务。玩家只需要透过“传承石”即可将原有武器、装备的属性与强化等级随机转移至新的武器、装备上。此外，每样装备皆可在插槽内插入增加力量、智力、敏捷、体质、爆击力、法术抗性等的各式宝石，让玩家打造专属自己的神级装备。

充满宝物的荆棘冒险副本



生于岩浆之地的BOSS来啦！

可爱的冒险故事不单单只发生在日常任务中，也发生在副本里。同时，《谜境物语》的珍贵资源也必须通过活动副本来收集。游戏中的副本包括：宠物副本、宝石副本、金钱副本、声望副本等，这些副本皆可以单人进行冒险。游戏中更特别推出与剧情紧密相关的“剧情副本”，通过这些剧情副本，你的足迹将深入漆黑的矿洞、寒冷的冰原、炽热的火山、阴森的地下城堡。

要注意的是，剧情副本是需要玩家同心协力完成的组队副本，玩家将随着探索过程发现更多、更有挑战的副本地区，并取得稀有宝物。

展现实力与合作的战场

《谜境物语》除了个人与团队竞技场外，更在碎裂的时空与女神力量的引导下，创造出穿越时空的能力——时空之轮，为了争夺这项能力，公会间需于特定时间进入战场，捍卫领土。当活动时间结束后取得占领权的公会，即可于非公会战时间进入该战场，取得各式稀有宝物。此外，有战争即少不了英雄排行榜，无论是在竞技场或纷争区域打败其他玩家，皆可获得击杀分数，这些分数将可兑换到PVP的专属奖励道具呢！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

SNS游戏

游戏地址 Rc.qzone.qq.com/26444

编：小P羊
美：洛洛猫

牡羊村 风格另类的萌幻庄园





在SNS游戏中，以经营农场、侍弄作物为主的作品可说是层出不穷。不过，大部分游戏的玩法都是千篇一律地播种，等候作物成熟，然后收获（或者去好友家偷菜）它们，了不起再给你一个饲养动物的牧场、几个加工坊和买卖农产品的交易所。如果你厌倦了种菜、等、收菜、再种菜的枯燥流程，想体验别具一格的庄园生活，那么这次要为你介绍的《牡羊村》一定会令你耳目一新。

游戏改编自绵羊村

在正式介绍本作前，先为大家提一下SUCCESS公司制作的两款游戏——DS上的《箱庭生活：绵羊村》以及PSP上的续作《欢迎来到绵羊村》。《绵羊村》系列虽然不像《牧场物语》那样名声大噪，但是游戏独特的时间轴设定及庄园防卫概念，使这一系列拥有极独特的乐趣。



掌机DS绵羊村


PSP版绵羊村



SUCCESS开发的社区游戏版牧羊村

关于时间轴： 不同于玩家所有操作，包括走路都会推动时间的《牧场物语》，也不像《开心农场》那样在种下菜后只能等待作物慢慢成熟，《绵羊村》系列主要通过“进入下一天”来推动农场时间。在DS上的初代作品的设计里，玩家执行部分农场命令——砍伐、耕种事项时仍会推动时间，然而到了PSP版本，除非玩家下达“进入下一天”的命令，无论是在游戏里播种还是外出打猎都不会推动时间轴前进。

关于庄园防卫： 指的是玩家需要在庄园内设置围篱防止动物吞吃农作物，并饲养犬只防止野生动物伤害农场里的庄稼和动物。



任务栏的生活日志里居然出现了DS作中的猎人！



游戏风格和PSP版本最像

而目前收入朋友网上的《牡羊村》，在时间轴和庄园面貌的设定上可以说基本承袭了PSP版《绵羊村》的设定，同时，该作也植入了DS版《绵羊村》的村民的设定。当然，SNS游戏毕竟不同于掌机作品，玩家在游戏里执行“下一天”的命令以及外出打猎都会消耗一定“体力值”。体力值则可以通过吃食物或等待一段时间来恢复。

按照季节种植作物

在《牡羊村》里，同样存在季节的概念。不过不同于现实世界的一年三百六十五天的设定，《牡羊村》只有四个月且每个月对应四种季节中的一季，并按照春（30天）→夏（30天）→秋（20天）→冬（20天）这样的顺序循环。

要特别注意的是，玩家可耕种的作物和季节有对应的关系，譬如，莓果是春季作物，只能在春天发芽成长，夏季草莓则是夏季的作物，如果没有在合适的时令播种作物，种子是不会发芽的。此外，除了过冬作物（如油菜花）以外，许多作物到了冬季将会枯萎，为此要提前准备好足够的草料来为动物们过冬做好准备。要知道，市场中出售的草料是非常有限的，如果不提前准备，草食类动物将会因为没有食物而挨饿。

顺便一提，这款游戏中的动物也有寿命的设定，快要老死的动物售价非常低廉，所以差不多的时候也要及早出售。



控制时间的“下一天”按钮

TIPS：

对于初次接触这款游戏的朋友，这里特别提示各位《牧羊村》第一年的一些经营事项：

1.植物和草的幼苗以及收割后的草是草食类动物的主要食源，作物成熟后以及开花后的草会很快枯萎，千万不要忘记收割。

2.处于成长期的幼兽以及处在孕期和哺乳期的成年动物会需要更多的食物（而且这类动物是无法出售的），所以在饲养动物的时候也要注意“计划生育”，如果你不希望动物成群，最好用栅栏科学圈养。

3.会冬眠的土拨鼠在冬季缺少食物的时候会进入冬眠状态。所以不用特别担心它们会因为冬季缺乏食物而饿死。

动植物的独特成长阶段

《牧羊村》中的动、植物会随着玩家下达的“进入下一天”的命令而得以成长，有意思的是，游戏中的动、植物还有各个成长阶段，譬如莓果的成长周期就包括幼苗→开花→成熟这几个阶段。在不同的成长阶段里，玩家还可以对农场里的动、植物作不同的安排。譬如，刚出生的幼年动物必须安排在父母身边来使其成长；可以把草食类动物放到刚发芽的植物旁让其美餐一顿；尚未完全成熟的作物可以收割为草料。除此以外，一些特别的作物在收获后还需要放置在田间晒干，像油菜花收获后就需要丢在地上等待一定天数，才能得到可供出售的干油菜花。

丢地板式的播种方式

提到成长阶段，这里特别一提的是这款游戏独特的播种、合成以及喂养方式。和大部分农场游戏一个萝卜一个坑的设定不同，在《牧羊村》中，无论是播种还是喂食都是把种子和食料往地上一扔了事，农作物将在你丢下种子的地方发芽成长，而动物们在饥饿的时候则会自动跑到有食物的地方大快朵颐。另外，如果你要合成一些物品，也是把需要合成的材料仍在相邻的地上，并下达“进入下一天”的命令。



把种子丢在地上等候发芽



小狗吃的碎肉也丢在地上

收集所有品种的动物

在农场动物的培养上，还要特别一提的动物的毛色品种（部分作物如莓果也有颜色种类之分）。幼兽长成以后会出现各种不同的毛色，而如果成功培育出所有毛色的动物，就会获得额外的奖励。通常，奖励物品为提高农场防御等级的装饰物。



利用画面右下角的传送功能可以轻松跨越障碍

关于农场防御和攻击属性

最后简单介绍一下《牧羊村》的防御和攻击方面的话题，SNS游戏虽然不像PSP版本的《绵羊村》有害兽袭击农场的画面，但是玩家依然可以通过邮件通知来获悉，自己的农场是否遭到害兽袭击，草料和食品是否有丢失，而要避免这样的情况就需要提升农场的防御等级，方法便是多放置提升农场防御力的各类装饰物。另外，有一些比较珍贵的装饰物会提升农场的攻击力，而农场攻击力则是和打猎有关的内容了，玩家只要带上足够的犬只和猎枪就能外出捕猎害兽，以此获得包括种子、雕像在内的各式奖励，此时，如果你的牧场攻击属性够高，狩猎成功的几率便也会提升。



选好猎狗、猎枪和猎物就能打猎了



狩猎画面



游戏类型 卡牌对战 开发公司 育碧软件 目前状态 全球公测
官方网站 www.mm-doc.com

文：雷神九天 编：Samtown 美：咖啡

魔法门：冠军对决
卡牌游戏最终的归宿？



阿汤有话说：

作为游戏杂志的编辑，我最能理解实体卡牌桌游目前的生存状况，因为它们和杂志一样，正备受网络化的困扰。就像今天我们要为大家带来的这款游戏，虽说从头到脚都是桌游的模式，但它根本没有实体卡牌，全部游戏过程都通过网络的页游平台来实现。难道真的如文章标题所述，网络将是卡牌游戏最终的归宿？事到如今，这还是个问号，毕竟真理并不一定掌握在多数人手中，它应该由专业人士说了算。本文的作者和我交流时曾说，真正的卡牌游戏高手是不会来玩这种游戏的，他们所追求的，是纸牌握在手中的价值感。就和电攻一样，真正懂游戏的人，才会静下心来看杂志，是不是呢？











《魔法门：冠军对决》（Might & Magic Duel of Champions），是一款由育碧魁北克工作室开发，具有十足欧美风的卡牌网游，此作是魔法门系列的最新作品。游戏是以纷争不断的 Ashan 世界为背景，在一个混沌的世界，英雄们率领着族群里各式各样的精英悍将，为了己族大义征战四方，战火正不断地在整个大陆蔓延。

精美的卡片设计是《魔法门：冠军对决》最引人注目的元素之一，公测初启已经拥有百余张的卡库可供玩家收集使用。其中卡牌分为5大类：分别是英雄卡（Hero）、单位卡（unit）、事件卡（event）、法术卡（spell） 以及命运卡（fortune）。所有卡牌拥有4个稀有等级，由低至高分为：白、绿、蓝、橙，越是珍贵的卡越是拥有神奇的力量。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

此次作品继承了所有收藏家都所钟爱的金箔卡片，俗称“闪卡”，虽然跟普通卡有着一样的使用价值，但是因为其华丽的身姿，不得不使每一个热衷玩家为之疯狂，试想，一个手持一手闪卡的你，那是何等的拉风！



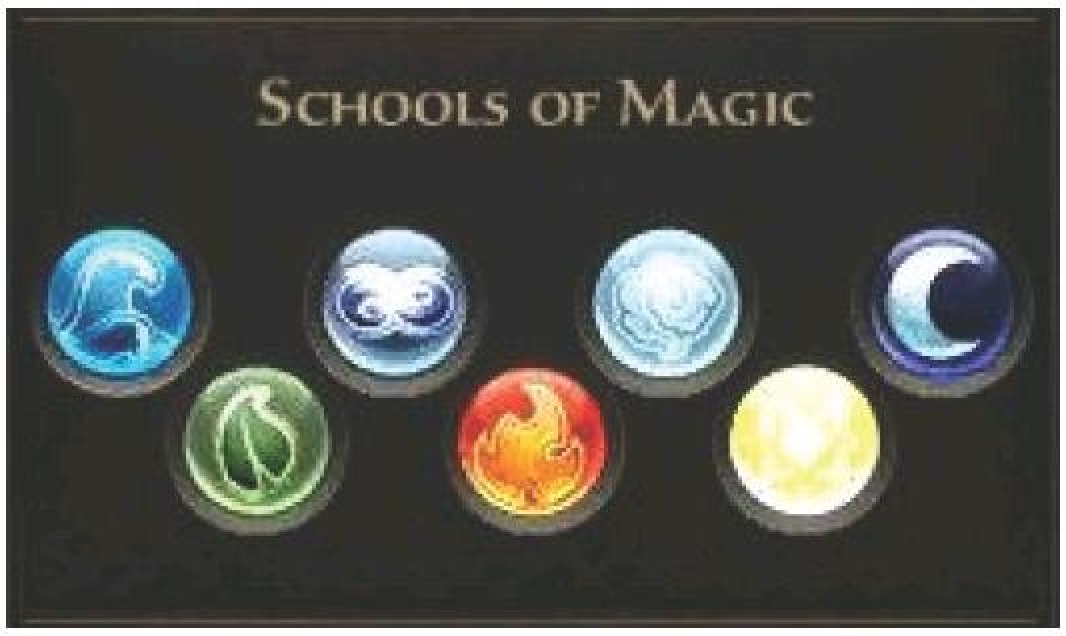
一闪一闪亮晶晶

种族：英雄的种族。
法术：英雄所能使用的派系法术。
力量等级：英雄初始所拥有的力量等级，与战斗单位卡出场关联。
法术等级：英雄初始所拥有的力量等级。与战斗单位卡出场和法术卡使用关联。
命运等级：英雄初始所拥有的力量等级。与命运卡使用关联。
生命：英雄所持有的最大生命值。
英雄技能：英雄所持有的特定能力。

直接可在战场上拼杀的卡片就是单位卡（unit），战斗单位主要分为：远程单位、近战单位以及飞行单位。在战场上，远程单位只能放置于后场，近战单位也只能放置于前场，而飞行单位前后场都可以放置。







卡组的规则：当你需要组建自己的卡组时，必须遵守卡组的规则。英雄卡必须且仅有1枚，事件卡必须且仅有5枚，除去这6枚卡片外，由单位卡、法术卡以及机会卡所置入数为50—200之间。你的牌组中只能包含4张同名卡牌，而且只能包含1张唯一卡牌（UNIQUE）。

《魔法门：冠军对决》中一共拥有5个种族：分别为人类、亡灵、地狱、兽族、寒冰族，其中寒冰族为中立种族。而魔法也分为7个系：水系、土系、源力、火系、气系、光明、暗系。

卡组中能置入的单位卡、法术卡以及命运卡由英雄卡（Hero）所决定，英雄只能携带己族和中立种族的单位、命运卡和自己所掌握法术系的法术卡，而寒冰族是中立种族，可以与其他种族混合编制。







种族：战斗单位所在种族。
资源：单位出场时所需资源数值。
力量等级：英雄力量等级达到要求时，可以出场。
法术等级：英雄法术等级达到要求时，可以出场。
攻击：战斗单位所具有的战斗伤害值。
反击：战斗单位可进行反击时所能造成伤害值。
生命：战斗单位所具有的生命值。
单位技能：战斗单位所持有的特定能力。

卡牌游戏的精髓还是在魔法的运用上，法术卡(Spell)所持有的各种效果，是战场峰回路转的关键所在。法术卡拥有各种特性：直接伤害，持续伤害，增益/诅咒，禁锢，回复等。

法术派系：法术所属的派系类型。
资源：单位出场时所需资源数值。
法术等级：英雄法术等级达到时可以使用。
法术效果：法术所产生的特异效果。

命运在手中，机会会出现，把握不把握，一切在于你。拥有众多异能的机会卡(fortune)特有摸牌、控制、获得消耗点数、选牌/丢牌等效果，所谓仁者见仁，智者见智。

持卡数：各种卡牌你所持数量（后者）和闲置数量（前者）。
资源：单位出场时所需资源数值。
事件效果：事件发生所带来的各种契机。

《魔法门：冠军对决》中卡牌获得方式是以购买卡包为主，用游戏战斗胜利后所获得的黄金，或者龙魂来购买卡包。PS：龙魂是通过充值获得，部分战役和玩家升级时也可获得。





种族：命运卡所在种族。
资源：单位出场时所需资源数值。
命运等级：法术等级：英雄命运等级达到时可以使用。
命运效果：命运所产生的特异效果。

事件卡，是战斗时每回合变更的事件因素，特殊的事件有时会扭转乾坤。


卡组

游戏的战斗主要分为4种模式：自由配对赛、竞技赛、电脑训练/好友切磋、战役。

自由配对赛：根据你选择拥有的积分，系统随机帮你寻找适合的对手进行对战。胜利后可以获得大量经验、黄金和积分，失败则也可以获得少许。

竞技赛：系统随机帮你寻找对手进行对战，胜利后可以获得少量经验、黄金和积分，失败则也可以获得少许。每天7点对竞技排名进行统计并发放竞技奖励。

电脑训练/好友切磋：你可以随时蹂躏一番电脑，或者与好友联机切磋一下，但是无论胜负都没有奖励和惩罚。

战役：根据游戏剧情而引发的战役，讲述着这个世界的故事，并且第一章是新手教程，可以教会在这个世界生存的法则。目前为止，战役只开放到第二章。完成战役可以，获得大量经验和黄金，还有龙魂！



龙魂就是那一刀刀啊！







努力升级，为了100龙魂，为了卡包

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



需要盗贼职业，开锁？



战场需要的不是华丽，而是更华丽！



看，我们擦出了基情的火花！



胜利后的奖励



这里不是三国

《魔法门：冠军对决》的战场是左右布局的，左边是你的领域，而右边则是你的敌人。战斗开始，每当玩家开始自己的回合时，就会获得资源。资源会根据自己回合数而递增的（一回合增加一点资源上限），也可以通过卡牌来增加你的资源数。

每一个英雄，每回合都可以进行一次行动。可以增加三围（力量、法术、命运）其中一点，也可以消费一点资源抽取一张卡片，有的英雄甚至还有其他一些异能。

当比赛开始时，每位玩家抽6张牌。每张牌都会在左上角显示所需要花费的资源。每张卡牌都至少有一项使用要求，需要玩家达到一定的力量、魔法、和/或命运的等级。玩家可以合理安排自己的资源来布置战场。

在战斗中，每位玩家选择5张卡组中的事件卡牌。这10张卡牌将会在洗牌后放在一起，最上面两张先放置在战场上。每轮结束时，将左边的事件卡牌移出战场，并将右边的卡牌放置在左边，然后抽取一张新的事件卡牌放置在右边，如此循环。每位玩家可以使用该回合可供使用的两张事件卡牌库，无论这张卡牌是谁的，或者对手在他的回合已经使用过这张卡牌。你应该充分利用事件卡牌，因为你的对手也可以使用它。

一般战斗单位卡牌刚上场后，是无法发动攻击的，必须等到下个自己的回合，才能发动攻击。一般战斗单位发动攻击时，必须先与对面同行卡槽的战斗单位进行战斗，如果对面没有战斗单位，那么可以直接攻击对方英雄。后场单位可以直接攻击敌方前后场任意战斗单位，但是敌方前场有战斗单位时，我方前场单位必须先与敌方前场进行战斗。战斗单位也可以不采取攻击，而选择移动到其他己方能够移动的场地。

刚进入到《魔法门：冠军对决》的世界，你必须选择一个种族作为你的起点，我们可以选择人类、地狱、亡灵，而兽族与寒冰族只能通过购买卡包获得相应卡牌。



人类

人类的英雄大都属于增益恢复型，兵种也主要由牧师、骑兵、步兵、弓箭手、狮鹫、天使等组合。人类单位生命值普遍较高，根据种族特性，也属于消耗恢复流，各个方面比较中庸，但是手操感很好，法术也以控制为主，唯一的弱点，就是爆发力不够。

牧师：可以每回合恢复周边单位的生命。
弓箭手：远程单位，射了！
骑兵：拥有穿刺能力，可以打敌人一列。
步兵：可以抵消部分伤害。
狮鹫：飞行单位，我飞来我又飞去。
天使：拥有自我恢复的能力，战场上的大强。

推荐兵种：大天使

三围：448（真心强悍）
兵种：飞行单位（有血冲，没血躲）
技能：每回合恢复3HP（真难打死）
消费代价略高了点，硬是硬



选族



胜利奖励



地狱

地狱的英雄大都属于增益或者攻击型，兵种也主要由马格、饲养员、地狱犬、魅魔、牛头人、恶魔等组合。地狱单位以高攻击著称，很多单位攻击力都强于其他种族同等级的生物。经常运用低级的法术，范攻以及很强悍的随意攻击（attack anywhere）来形成战场压制，现阶段是众多玩家最喜爱使用的种族。

马格：SM小弟，具有攻击敌人以及左右单位的能力。
饲养员：在场时，增强英雄的法术能力值。
魅魔：SM老姐，鞭子抽你丫。
地狱犬：脑袋多，具有攻击敌人以及左右单位的能力。
牛头人：强悍的攻击力，强悍的反击力，平庸的血量。
大恶魔：很好很强大，皮厚肉操，想打哪打哪。

推荐兵种：大恶魔

三围：549
兵种：近战
技能：指哪打哪（attack　anywhere）
消费代价是高了点，但是也很凶猛



亡灵

亡灵英雄大多以诅咒为主，兵种也主要由：骷髅、僵尸、亡灵法师、幽灵、吸血鬼、女妖等组合。亡灵单位基本上都是以诅咒为主，攻击一个单位后，会附带一个尸毒效果，每回合都会减少生命，吸血鬼部队是能够吸血来巩固自己的生存力，但是普遍的贫血是亡灵的痛处。亡灵一般以挖墓地的法术著称，可以源源不断地从自己的墓地召唤已亡单位回到手上。

骷髅：炮灰，但是带毒。
僵尸：大炮灰，带毒。
亡灵法师：远程单位，带毒。
幽灵：武力攻击减伤，飞行单位。
吸血鬼：进行攻击，可以吸血。
女妖：可怕的生物。

推荐兵种：尖啸者

三围：203（真心贫）
兵种：近战
技能：上场消灭敌方场上一生物 （神技），受到伤害减半
性价很高，不断从墓地中拉她吧！

兽族

兽族英雄大都以增益攻击为主，兽族大军主要由速攻者、投掷兵、野兽、萨满等为主。兽人单位以速攻闻名，擅长上场直接战斗后进入墓地，当友军进入墓地时，萨满军队堆放一个指示物X，可以得到很好的强化。兽人除了进攻还是进攻，是一个非常可怕的种族。

投掷兵：远程单位。
速攻者：上场就能攻击，但是回合结束，进入墓地。
野兽：近战单位。
萨满：当友军死亡时，自身放置一个指示物X（X攻击，X反击）。

推荐兵种：黑豹战士

三围：335（平庸）
兵种：近战
技能：攻击同一行内的所有敌方单位，每次攻击都会触发反击伤害（地图武器）
快速攻击，三围很平庸，技能很牛B

寒冰族

寒冰族是一个中立种族，没有英雄，类似雇佣种族一样。阵营中五花八门、各式各类的单位都有：盗贼、蜘蛛、石头人、飞龙等组成。

盗贼：攻高血短，拼命流。
蜘蛛：远程单位，大多魔免，减少魔法消耗。
石头人：皮厚肉糙。
飞龙：飞行单位。
寒冰族单位种类颇多，能力也多样怪异，丰富的法术卡与命运卡能够很好的与其他四族相依相辅。

推荐兵种：暗杀者

三围：402（攻牛血贫）
兵种：近战
技能：进行攻击时，抽老板一滴血（我靠！二五仔）
2消费，4攻击，忍了

2012“金翎奖”年度优秀游戏评选大赛

2012 GOLDEN PLUME AWARDS ANNUAL BEST GAMES ELECTION

汇聚玩家所爱



2012 Golden Plume Award



时间：2012年12月 地点：北京

Date: Dec.2012 Venue: Beijing China

北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.

组委会联系方式：
地址：北京朝阳区百子湾路后现代城16号5号楼A座601室 邮编：100124
电话：+86–10–51659355 传真：+86–10–87732633 电子邮件：howell@howellexpo.com

Contact of Organizer :
Add: 5A- 601 Houxiandaicheng, No. 16 Baiziwan Rd., Chaoyang Dist., Beijing, China
P.C.: 100124 Tel: +8610 5165 9355 Fax: +8610 8773 2633 E-mail: howell@howellexpo.com

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信